HACKER

cijena: 19,90 kn

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

rujan 1996. broj 19.

FREE PAGES
8 novih stranica!!!

TEMA BROJA:
QUAKE

NAJAVLJUJEMO:

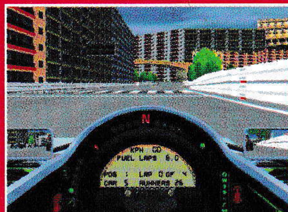
C&C: RED ALERT
ECSTATICA 2
STAR CONTROL 3
UNREAL
SHATTERED STEEL
LIGHTHOUSE...

U ovome broju
DRUGI KRUG NAGRADNE IGRE

SPECIJALNO IZVJEŠĆE:
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (E3)


Final Doom


AH-64 Apache


FI Grand Prix 2


Gender Wars


SpyCraft



MALOPRODAJA:
NOVA CESTA 115
TEL. 01/395 153
FAX: 01/395 152

VELEPRODAJA:
ZAGREB,
AVE. V. HOLJEVCA 20/II
TEL: 01/525-860, 528-513, 6552-727 FAX: 01/529-248
PULA, 1.MAJA 29/1 T:052/35-553
cijene su veleprodajne u kunama, bez 26,5% poreza

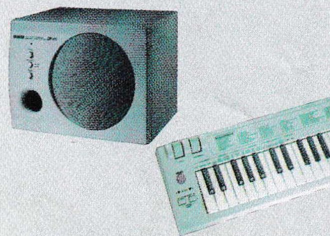
RADNO VRIJEME:
PON-PET: 8.00-19.30, SUBOTOM: 8.30-14.00
Primamo American Express, Diners, Euro-card kartice!

MICROSOFT AUTHORIZED DEALER

Molimo nazovite nas za detaljan katalog !



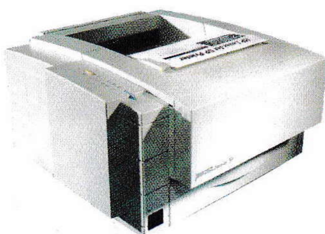




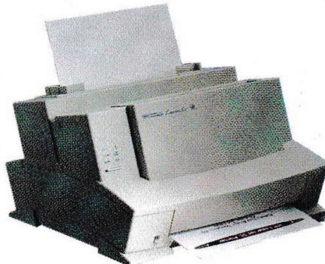
IGLIČNI PRINTERI

LX300	A4, 9, 240,Paralel+RS232	1159
LX1050+	A3, 9, 200	2442
FX870	A4, 9, 380	3015
FX1170	A3, 9, 380	3280
FX2170	A3, 9, 440, 1+5kop NOVO	4547
DFX5000+	A3, 9, 533	12496
DFX8000	A3,18,1050	19948
LQ100	A4,24,200,uvlakač 50list	1263
LQ300,	A4,24, 200,Paralel+RS232, Novo	1660
LQ570+	A4,24, 252	2787
LQ1070+	A3,24, 269	4037
LQ870	A4,24, 330	4392
LQ2170	A3,24, 440,2trakt.,1+4kop, Novo	5313

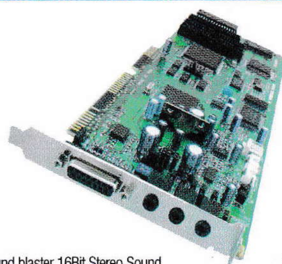
LASERSKI PRINTERI



HP5L A4, 4s/m,1Mb,600dpi	3764
HP5P A4, 6s/m,2Mb,600dpi	6519
HP4+,A4,12s/m,2Mb,600dpi	10880
HP5 A4,12s/m,4Mb,600dpi	10446
HP5N A4,12s/m,4Mb,600dpi,Network	12320
HP5M A4,12s/m,6Mb,600dpi,Network,Post S.	14280
HP4V A3,16s/m,4Mb,600dpi	15619
HP5Si A4,24s/m,32Mb,600dpi	21812
HP5MP** A4,6s/m,3Mb,600d,PS	7969
HP4M+** A4,12s/m,6Mb,600,PS,E	15025
HP4MV** A3,16s/m,12Mb,600d,E	22753
HP5SiMX** A4,24s/m,10Mb,600,PS	32447



MULTIMEDIA



Sound blaster 16Bit Stereo Sound	294
MP818 MPEG Card W/O TV Outp.	870
MP880 MPEG Card W TV Outp.	970
TRGS15Ak.zvučnici15W	112
Aktivni zvučnici 25W	185
CPT2GX Mikr. stolni	55
CD87 Stereo Slušalica	60
CDROM 2speed	255
CDROM 4speed	368
CDROM 6speed	465
CDROM 8speed	762
SB16ValueIDE PnP	749
CDrom,upkMKE	599
SB32 P&P	1090
SBDiscover4x,P&P	1999
SBAWE32 P&P	1729
GameBlast32,4x,P	2499
WAVEBlaster II,GP	990
SBPerforma 32,6x	2839
VoiceAssist	558
Blasterkey,klavij	1080
VideoBlaster SE100	1645
AWE32HomeStudi	2799
VideoBlasterRT300	2627
Sharevision,kamer	7122
VideoBlas MP400	1858
Zv.SBS380	613
3DO Blaster	2839
Zv.CS100	185
TV coder ext.	1309
MIDIKablovi	146
Mikrofon	120

INK-JET PISAČI



HP340 DeskJet,Portable+CSF	1966
DJ400 A4,opcija:Color NEW	1641
DJ600 A4,opcija:Color	1675
DW600* A4,opcija:Color	2100
DJ600C A4,Color	2033
DJ660 DeskJetA4,Color	2744
DW660*,DeskWriterA4,Color,	2744
DJ850C DeskJet,A4,Color	3545
DW850C*,DeskWriter,A4,Col.	3545
DJ1600C,Deskjet,A4,Color	8669
DW1600CM*,A4,Color,PS,LT	13788
STYLUS820 A4,125,l360dpi	1444
STYLUS1000 A3,150,,360dpi	4060
STYLUS1500 A3+traktor,400,720dpi	6665
STYLUSColorII* A4,240,720dpi	3002
STYLUSColorIIs A4,125,360dpi	1661
STYLUSPRO A4+,200,720dpi,Color	3999
STYLUSPROXL A3+,240,720dpi,Col.	9971
SQ870 A4,600	5599
SQ1170 A3,,600	7455
BJ30 B&W,A4	1422
BJ210 A4	1602
BJ230 A3Vertikalni/A4	2700
BJ330 A3	4140
BJC70 B&W,A4,Ink,opci.Col	1836
BJC600e A4,Color	3240
BJC610 A4,Color	3168
BJC4100 A4,COLOR	2160
BJC800 A3,COLOR	3200

MEMORIJE

SIMM 1 MB/30 pin	72
SIMM 4 MB/72 pin	241
SIMM 8 MB/72 pin	490
SIMM 16 MB/72 pin	893

PC-RAČUNALA



Zola486SX33 /4/850/1,4/MT/Dos6,22	3028
Zola486DX2-80 /4/850/1,4/MT/4CD/Dos6,22	3834
ZolaDX4-100 /8/850/1,4/MT/4CD/Dos6,22	4079
Zola486DX4-120/8/850/1,4/MT/4CD/Dos6,22	4212
ZolaPent. 75 /8/850/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	4878
ZolaPent.100 /16/1,08/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	5814
ZolaPent.120 /16/1,08/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	6156
ZolaPent.133 /16/1,08/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	6747
ZolaPent.150/16/1,2G/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	7492
ZolaPent.160/32/1,2G/1,4/MT/4xCD/Dos6,22	9375
Vectra VE, 4/66 M840/8	8064
Vectra VL ser 4, 5/90 M1000/8	12678
Vectra VT 6/150 M1000/16/4xCD	26063
Vectra XM 5/75 M1280/8	10864
Vectra XU 6/150,M1000/16/4xCD	30150
Vectra Multimed.VL,5/90,M1000/16	17242
Presario524CDS,486DX2-66,8,420,SB,Zv+Mon.	11300
Presario9520CDS P75,8,630,SB,2Zv+Mic	13460
Presario9538CDS P90,8,1.05G,SB,2Zvučnik+Mic	16210
ProLinea575,8,Pentium75,1,08G,slimline	13660
ProLinea590,8,Pentium90,1,08G,slimline	14840
DeskPro575,8,Pentium75,1,08G,slimline	15160
DeskProXL5100,16,Pentium100,1.0Gb	23440

YAMAHA



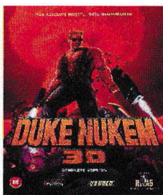
CDR102 int. CD2X upis./4Xč.SCSI2+SW Gear	4990
CDE102 ext. CD2X upis./4Xč.SCSI2+SW Gear	5490
CDR100 int. CD4X upis./4Xč.SCSI2+SW Gear	6573
CDE100IIext. CD4X upis./4Xč.SCSI+SW Gear	7990
CDM12Y74, CDR74,4x medij 74min 650Mb	55
SW20PC Sound Edge+Wavetable Card,Mikrof.	980
MDB50X Wavet.DaughterCard,za CreativeLab	987
CBXK1 MIDI Controller Keyboard XG format	950
PA1G adapter 220V za MIDI Keyboard	120
MDC01 MIDI KABEL za zvučne kartice	165
MA11WE Software Visual Arranger	250
YSTM5H Aktivni zvučnici par,2x3Wpo kanalu	320
YSTM10 Aktivni zvučnici par,2x10Wpo kanalu	370
YSTMSW10 Aktivni zvučnik Subwoofer 25W	699
CD-CADDY (Japan) kućište za CDR medij	70
Jukebox optički sustav	upit

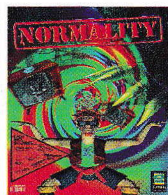
SKENERI

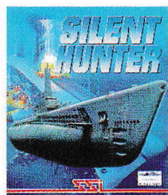


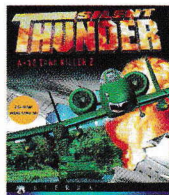
HP4c,ScanJetCol,600-1600,30b	6984
HP4Si ScanJet,mrežni scaner	17724
HP4s ScanJet,B&W,A4-ROLL	2072
HP4p ScanJet Color 300dpi	3534
A4,1200dpi,Color,uvlakač 50list	1999
105x256 Ručni 256 Sive,105mm	950
105x32 Ručni 32 nijanse sive, 105mm,Primax	390
105x800col Ručni,Col.105mm,800dpi,Primax	987
105x800col Motor,Col.105mm,800dpi,Microtec	1650
A4,1200dpi,Color,uvlakač 50listova	1999
105x256 Ručni 256 Sive,105mm	950
105x32 Ručni 32 nijanse sive, 105mm,Primax	390
105x800col Ručni,Col.,105mm,800dpi,Primax	987
105x800col Motor,Col.,105mm,800dpi,Microtec	1650

PC-CD IGRE

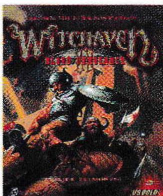


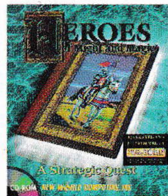






3D Lemmings	350,00	Conquest of the newworld	400,00	Formula 1 GP manager	400,00
Mortal kombat 3	400,00	Silent hunter	400,00	US Navy fighters gold	400,00
Actua soccer	350,00	Descent 2	350,00	Frankestain:Throughttheeye	400,00
NORMALITY	400,00	Silent thunder	400,00	Warewolf vs. comanche	400,00
ATF	400,00	DUKE NUKEM 3D	400,00	Gabriel Kn. 2:T.Beastwithin	400,00
Need for speed	400,00	Stonekeep	350,00	Warcraft 2	400,00
Cyberia II	440,00	EURO 96 (HR reprezenta.)	400,00	Heroes of might and magic	400,00
Rebell assault 2	400,00	This Means war	350,00	Witchaven II	350,00
Civilization II	400,00	Fatal racing	350,00	Megatripack	158,00
Ripper	400,00	Top gun	400,00	Worms	400,00

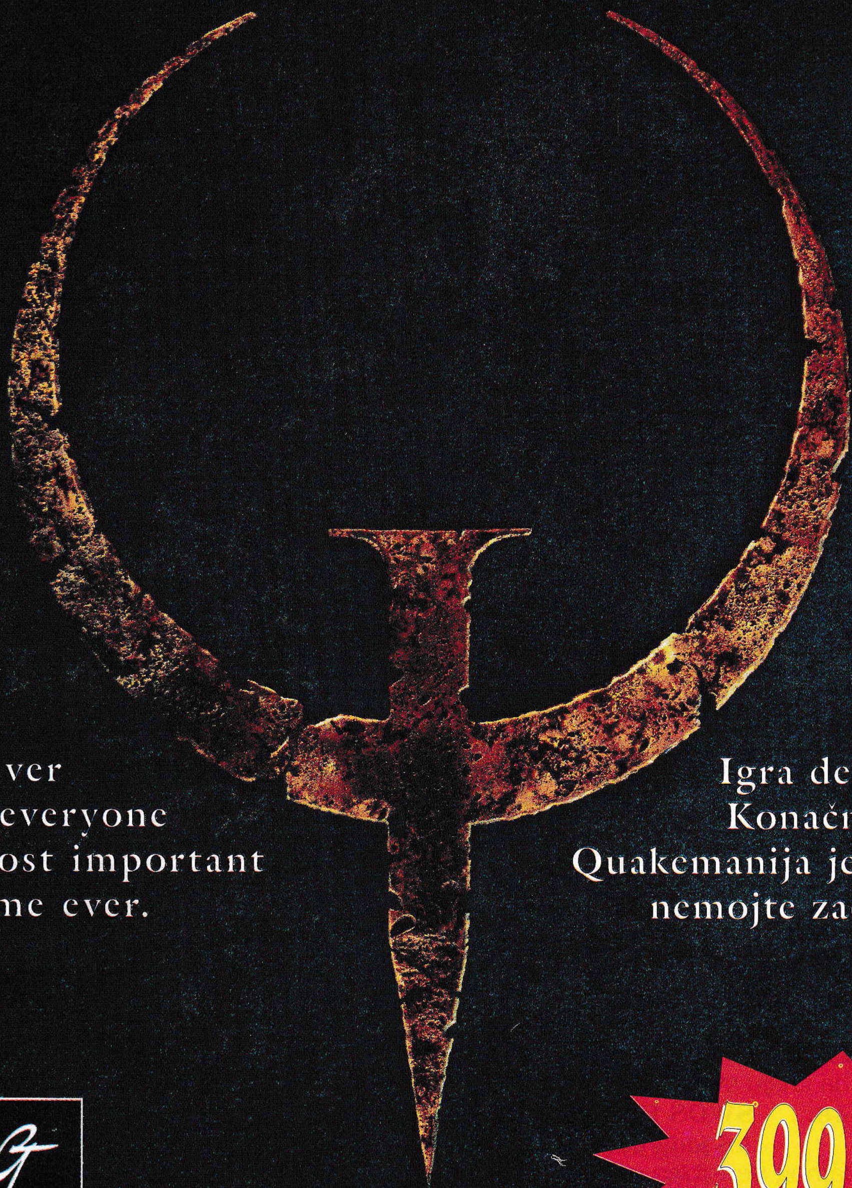








QUAKE



Is forever
Is for everyone
The most important
PC game ever.

Igra desetljeća!
Konačno je tu!
Quakemanija je počela,
nemojte zaostajati!



399,99

ALGORITAM
MULTIMEDIA CENTAR

...IZ NAŠE PONUDE...

20 WARGAME CLASSICS
ABUSE
ADVANCED TACTICAL FIGHT
AH64-D LONGBOW
ALLIED GENERAL - BOX
CIVILIZATION II
COMMAND & CONQ. - COV. OP.
COMMAND & CONQUER
CONQUEST OF THE NEW WORLD
CRUSADER NO REMORCE
CYBERIA
CYBERIA 2 - RESURRECTION
CYBERMAGE
CYBERWAR 4CD
DESCENT II
DOGZ
DUKE NUKEM 3D
EXTREME PINBALL
FADE TO BLACK
FIFA SOCCER 96
FRANKENSTEIN
GRAND PRIX II
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC
LBA CLASSIC II
MEGAPAK 3. 4. 5. 6.
MEGATRIPAK VOL. 1
NBA LIVE 96
NEED FOR SPEED
PANCER GENERAL
SILENT HUNTER - BOX
SPACE HULK VOTBA
STAR TREK 25YH ANNIVERSARY
STEEL PANTHERS - BOX
STRIKE COMMANDER - CLASSIC
SYNDICATE + CLASSIC II
THEME PARK CLASSIC II
US NAVY FIGHTER - CLASSIC
US NAVY FIGHTERS
WARCRAFT II
WARCRAFT II - EXP. SET
WARHAMMER - BOX
WING ARMADA
WING COMMANDER II, III
WING COMMANDER IV

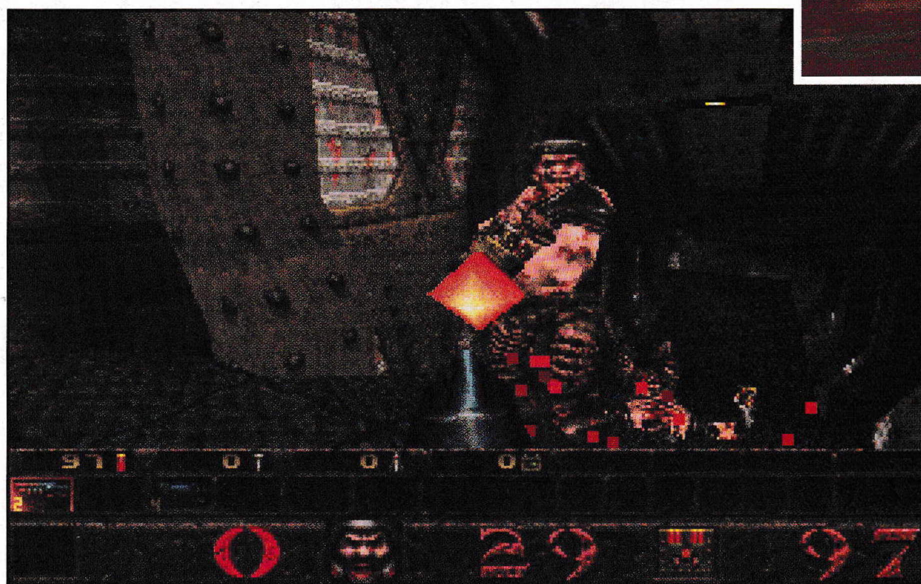
Narudžbenica
u dodatku
(Free Pages)

ALGORITAM
Multimedia Centar
Gajeva 1
tel. 01 - 422-896

HACKER



Tone smrtonosnog oružja s ovog helikoptera ohladit će i najljućeg neprijatelja.



Mračnih hodnika nikad dosta, pa tako ih je i u Quakeu nebrojeno.

igre

tema

rubrike

Možda vam se ova živina čini poznatom! Baš tako, to je stari paučić u višoj rezoluciji. Upotrijebite pips ili minigun i riješite se ove beštije.







nadmašiti najprodavaniji Sonyjev Playstation, a da ne govorimo o PC-u koji bi trebao kaskati barem dvije svjetlosne godine za ovom 64bit-nom zvjeri.

hardware

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

SURADNICI:
Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Tihomir Jauk, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Ivan Tojčić, Patrik Pencinger, Vedran Relić, Nikola Đelić, Marko Korak, Domagoj Korak, Igor Duić, Robert Gabelić

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

IZRADA FILMOVA I DESIGN:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

E-mail adresa:
hacker@zg.tel.hr

WWW stranice:
http://www.tel.hr/hacker

Bok narode!!!

Novi broj Hackera je pred Vama i treba li tome uopće još nešto dodati?! Novih 8 stranica a cijena - ISTA!!! Nećemo se hvaliti ali se nadamo da nam se ljetni trud isplatio. Krenimo redom. Mislimo da je QUAKE dobio dovoljno mjesta u ovome broju i da nemamo u redakciji Damira Rukavinu - imunog na krv i urlikanje bijesnih zvijeri - ne znamo tko bi nam to sa toliko žara i oduševljenja mogao opisati. Nadamo se da će vas zadovoljiti količina novih vijesti, specijalno izvješće i nove najave koje su ispunile velik broj stranica u ovome broju. I na kraju, ne zaboravite na drugi krug naše nagradne ankete i na važnu vijest o kojoj možete nešto više saznati na str. 59. - napokon su krenule u pogon naše Web stranice. Uživajte i čitajte nas!

Pisma čitatelja

Pozdrav redakciji i čitateljima!

Čitam Hacker od prvog broja i mislim da je vrlo kvalitetan časopis, ali ga treba i popraviti (naravno, uz pomoć čitatelja).

1. Molim vas, odredite točan datum izlaženja; može to biti 1., 17. ili 30., meni je svejedno, samo neka izlazi na vrijeme.
2. Zašto ste u igrometru izbacili oznaku koja nam je govorila na koliko CD-a dolazi igra?
3. Amigaši, molim vas kupite Pentiume tako da uredništvo može izbaciti rubriku Amiga WorLd, PD Zone itd.
4. U rubrici Hacker najavljuje u prošlom ste broju najavili CONGO, a ja sam ga igrao još u trećem mjesecu (ne vjerujem da u Split igre dolaze ranije nego u Zagreb).
5. U rubrici Internet opišite neki program za surfanje kao što je NETSCAPE.
6. Uz minimalnu konfiguraciju upišite da li su potrebni npr. W95 za pokretanje igre.
7. Molim vas da u Hackermaniji napišete točno gdje treba upisati šifre (u broju 15 ste napisali šifre za NFS, ali ne i gdje da ih upišemo. Nadam se da ćete ih ponovno objaviti, ali s ispravljenom greškom).

A za kraj evo i pohvala: tekstovi su vrlo kvalitetni, rješenja odlična, rubrike jedinstvene (osim onih za Amigu).

Puno pozdrava želi vam Kec iz Splita

Odredili smo datum izlaženja; izlazimo između 10-og i 15-og u mjesecu. Naravno, Hacker se, nekoliko dana prije dolaska na kioske pojavi kod uličnih prodavača novina tj. kolportera pa to, ako se pojavimo sa dan-dva zakašnjenja, stvara dodatnu zabunu.

Podatak na koliko igra dolazi CD-a i da li je za nju potrebno imati Win 95 stoji u samom opisu igre pa ga nije potrebno dodatno isticati.

Štovano uredništvo!

Kako i sami znate da ste najbolji, o tome neću ni pisati već bih vam htio uputiti nekoliko zamjerki i prijedloga:

1. Zamjeram vam što ne odgovarate na pitanja u rubrici SOS, a pogotovo vam zamjeram što ne odgovarate na pitanja vezana uz MONKEY ISLAND 2 jer je u zadnjim brojevima bilo dosta pitanja o toj igri.
2. Sviđaju mi se Hackermanija i SOS, ali nikako PD Zone i Demo Zone. Izbacite ih, a ubacite kratki opis nekog dosta upotrebljavanog softvera (npr. u 5. broju ste opisali ARJ) i ubacite neku učionicu.
3. Objavite popis i cijene modema, scanera, pisača, računala u Hrvatskoj

Pozdravlja vas Đivo iz Dubrovnika

Za MONKEY ISLAND 2 je u ovom broju napokon objavljeno rješenje i moramo priznati, trebalo nam je stoljeće da shvatimo kako najviše pitanja na našu adresu pristiže upravo za tu igru. Dakle, nepravda je ispravljena. S druge strane, od ovog smo broja ispunili najvažnije obećanje - povećanje broja stranica (i tko još kaže da nismo ljudi od riječi?!) pa će i za neke nove rubrike i teme doći pravo vrijeme.

Štovano uredništvo,

stvarno ste najbolji, no imam nekih prijedloga, primjedaba i pitanja.

1. Mislim da si računala poput Amige, Maca i naročito PC-a previše zastupljena u Hackeru, što se baš ne bi moglo reći i za konzole. Zašto ne otvorite rubriku koja bi bila posvećena samo konzolama, baš kao što ste to učinili za Amigu (Amiga World) i Macintosh (Mac World).
2. Trebali biste proširiti Hackermaniju, SOS i Bez panike, a ukinuti WB učionicu, Internet i PD Zone.
3. Može li se Sony Playstation priključiti na običan televizor? Ako ne može, postoji li kakav dodatak za to i gdje se može kupiti?
4. Koliko se joypada dobiva uz PSX?
5. Je li istina da je SEGA napravila još noviju i usavršeniju konzolu nego što je SATURN?

Puno pozdrava od Svebora

Jao Svebore! Sad bismo mi opet trebali objašnjavati zašto u Hackeru nema dovoljno igara za konzole ali - nećemo. Kao što možeš primijetiti, jedna od njih je sve prisutnija na našim stranicama (PSX, naravno) a ovaj broj ti donosi i zanimljive vijesti o novoj Nintendovoj 64-bitnoj konzoli. Iako smo već razmišljali o maloj rubrici za konzole, ništa ti za sada ne možemo obećati jer čekamo rezultate nagradne ankete i mišljenje većine čitateljstva pa da te utješimo evo odgovora na "tehnički" dio pisma:

1. Sony Playstation možeš priključiti na TV ukoliko imaš TV modulator ili SCART priključak na TV-u.
2. Uz PSX dobivaš 1 joypad.
3. Ne, prema dobivenim podacima rade na nekim dodacima za SEGA SATURN.

OCJENJIVANJE!!!

U ovih par redaka ćemo vam objasniti novi način ocjenjivanja igara. Čitajte pozorno, kako ne biste rekli da u ovom broju nema nijedne dobre igre!

1-20 % Igra koja je uistinu užasno napravljena, nezanimljiva, tematski krajnje glupa. Nikako nam nije jasno zašto ovakva igra uopće postoji. Izbjegavati!!!

21-50 % Igre u kojima je vidljiv programerski trud, ali su prava sramota za ekipu koja ih je radila. Ovakve igre igrat će samo fanatici i oni kojima ništa drugo ne preostaje jer su već godinu dana zatvoreni u sobi.

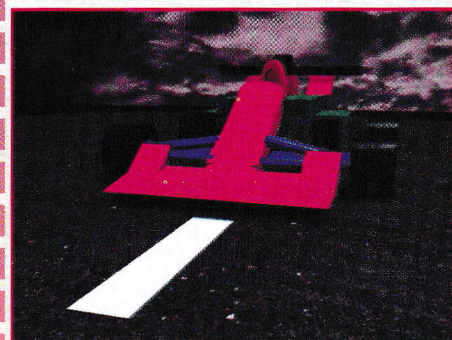
51-70 % Ugodna, prosječna igra za kojom ćete posegnuti kad vam ništa drugo nije na dohvat. Neće vas zapanjiti ni idejom, ni grafikom, ni zvukom. Igrivost joj je prosječna te ćete je vrlo brzo zaboraviti i nećete joj se više vraćati.

71-85 % Igra koju svakako vrijedi odigrati. Dobro je napravljena i prilično zanimljiva te će vas dugo zadržati pred računalom/konzolom. No kad je jednom prijeđete, nećete joj se ponovno vraćati.

86-95 % (HACK igra) Igra koja će zasigurno biti HIT. Bilo da je nove ideje ili da je neki popularni nastavak, ova igra ima dobru grafiku i zvuk i nadasve veliku igrivost. Držat će vas sate i sate, nećete se moći odlijepiti od nje sve dok je ne završite. Pokatkad ćete joj se vraćati i zaigrati je opet.

96-100 % (HACK igra) Ovo je jedna od rijetkih igara koja ima fantastičnu igrivost i nadasve svježu ideju, grafički je i zvučno dobro napravljena te će zasigurno postati LEGENDOM. To je igra o kojoj će se puno pričati i igra koja će se i godinu poslije još uvijek igrati. Ovoj igri ćete se s radošću vraćati još nekoliko puta.





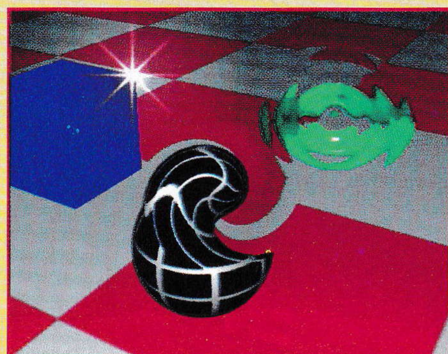
Autor: Rikard Pavelić
Starost: 16
Platforma: PC 486DX2/80, 4MB
Program: 3D Studio 4.0



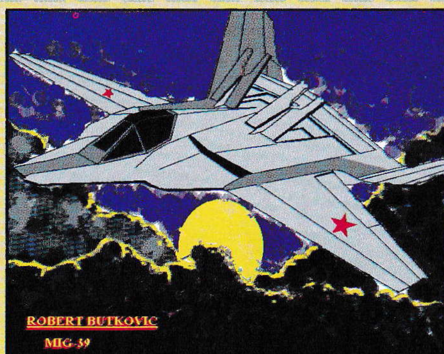
Autor: Bainrauch Cybernet Corp.
Starost: 18, 22

Ove radove poslali su nam hackeri koji su se nazvali BCC (vidi gore). Iako su nam nepoznata njihova imena, vjerujemo da njihove slike rađene na PC 486/100, 32MB u 3DS 4.0, Corelu 6, Photoshopu 3.0.5 i Ani Prou, neće proći nezapaženo.





Autor: Matija Čizmar
Starost: 15
Platforma: Amiga 1200/50,10MB
Program: Maxon Cinema 4D



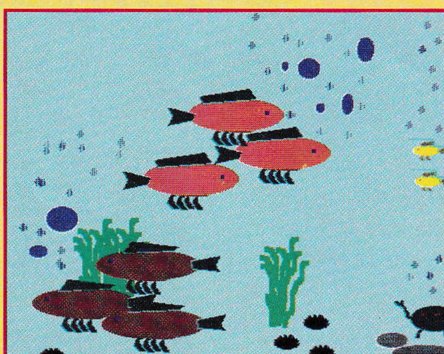
Autor: Robert Butković
Starost: 15
Platforma: PC 486DX2/66, 4MB
Program: Paintbrush



Autor: Petar Taler
Starost: 18
Platforma: Amiga 1200, 4MB
Program: Real 3D v1.4



Autor: Mirko Duić
Starost: 16
Platforma: PC 486DX2/66, 4MB
Program: Paintbrush



Autor: Ana Gabrić
Starost: 11
Platforma: PC486DX4/100, 8MB
Program: Paintbrush



Autor: Ivan Kovač
Starost: 15
Platforma: PC 486DX2/66. 8MB
Program: Paintbrush, Corel Draw, Photo Paint

Info

Nemesis

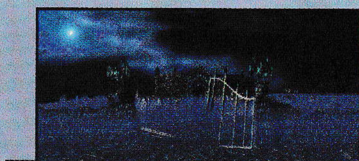
PC CD

Još jedna avantura divlje grafike, super zvuka i na nekoliko CD-a (točnije 4). Grafika je zbilja nešto iznimno. Na 4 CD-a nalazi se preko 10.000 SVGA slika krcatih detaljima. Igrate iz igračeve perspektive. Jedino kad se odvija neka borba, na svoj lik gledate iz druge perspektive. U igru je ugrađena autokarta i dnevnik koji se puni



kako vi napredujete. Pošto je igra prepuna mistike, našlo se malo mjesta i za razne čarolije. Svaka se čarolija može koristiti za obranu ili za napad. Igra bi se trebala pojaviti negdje u jesen i sa svoja 2.5 gigabajta sigurno će začarati igrače bar nekoliko mjeseci.

Sir-Tech







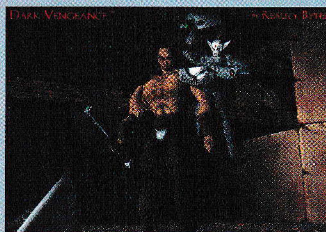
Dark Vengeance

PC CD Mac



Dark Vengeance bismo najbolje opisali kad bismo samo rekli 3D. To je ono što čini ovu igru. Likovi su 3D , okolina u kojoj se kreću (interijeri i eksterijeri) su 3D, zvuk je 3D. Ako ste i vi 3D (ako imate neku 3D ubrzivačku karticu: Intel MMX ili za Mac QuickDraw3D RAVE), onda ne bi smjelo biti nikakvih problema. Postavite pogled kamere kako želite, odaberite lik koji želite (o liku ovise i vaše vještine) i avantura može početi. Razno oružje i magije će omogućiti da vašim protivnicima da ne umru monotono. Ako nađete više njih koji su 3D, možete se s njima udružiti u mreži (do 32 igrača) ili se boriti protiv njih (Deathmatch).

Reality Bites





Madden '97

PC CD Playstation Saturn

EA Sports je ogranak Electronic Artsa zadužen za simulacije sportova. Ovaj put EA Sports je pripremio simulaciju američkog nogometa odnosno ragbija. Željeli su napraviti simulaciju koja bi vjerno prenijela sve usko vezano za taj sport. U igri možete zaigrati sa 100-tinjak momčadi, možete odabrati više od 500 obrambenih i napadačkih taktika za nadmudrivanje protivnika. Naravno, prava simulacija uz samu igru ima i brdo statistike pa tako i Madden97 pruža podatke za oko pedesetak raznih kategorija. Omogućeno je kupovanje i prodavanje igrača.





Cijela igra rađena je u stilu TV-a (kao stari TV Sports serijal). Animacija igrača rađena je motion capture tehnikom, a pogled na teren je moguć doista iz različitih kutova. Jedina mana ovoj igri mogla bi biti preporučena konfiguraciji EA Sportsa (Pentium 133, 16 RAM-a, brza PCI grafička kartica s 2MB VRAM-a i 28.800 modem za igranje preko modema), no simulacija američkog nogometa je ionako uglavnom namijenjena Amerikancima.

Electronic Arts

The Gene Machine

PC CD

U valu 3D renderiranih avantura, ovo je jedna koja ne prati modu. Baš zbog toga je i zanimljiva. Grafika je ručno crtana stilom koji je mješavina crtanih filmova i stripova. The Gene Machine ima posve drugi ugođaj nego većina današnjih igara (budućnost, napad vanzemaljaca i ostale svemirske teme). Sve se događa u doba viktorijanskog britanskog carstva. Doktor Dinsey je napravio "Gene machine" kojom može raditi razne mutacije. Vi ga morate spriječiti da ne učini svojim izumom nešto



čime bi naudio cijelom svijetu. Pritom ćete se koristiti point-click načinom igranja, a morat ćete riješiti i neke zagonetke da biste uspjeli u svojoj nakani. Ovo osvježenje u svijetu avantura bi se uskoro trebalo pojaviti u prodaji pa još samo malo strpljenja.

Divide by Zero



Sentient

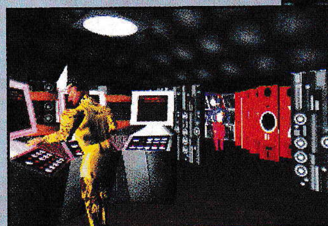
PC CD Playstation





U ovoj kombinaciji FRP-a, simulacije i avanture cilj vam je otkriti odakle je došla radijacijska bolest na svemirsku stanicu Sentient na kojoj se nalazi šezdesetak stanovnika. Uz kompleksnu interakciju sa svih šezdesetak stanovnika stanice, bit će tu još raznih manjih poslova za obaviti. Svojim likovima moći ćete odrediti što trebaju činiti i koje su im odgovornosti. Upravljati likovima neće biti lako jer će njihove reakcije zavisiti od vaših prijašnjih poteza. Dakle, pazite što radite jer sada i likovi u igri imaju emocije. Igra nije linearna, već bilo što uvijek možete obaviti na nekoliko načina. Krajem godine, ova bi se mješavina igara trebala pojaviti prvo za PC računala, a potom i za Sonyev Playstation.

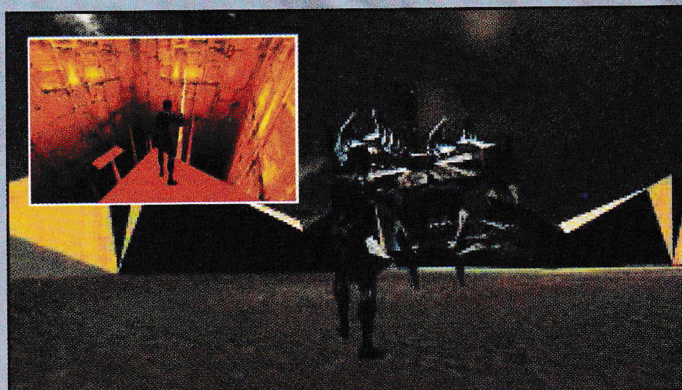
Psygnosis





MDK

PC CD



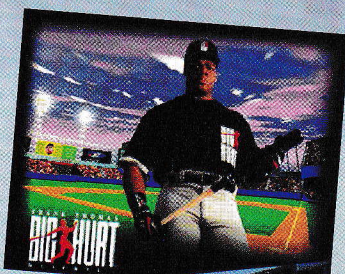
U ožujku iduće godine trebala bi se pojaviti akcijska igra pod nazivom MDK. Dr. Hawkins se sa svojim pomoćnikom Kurtom i psom Maxom uputio na petodnevni izlet u svemir. Baš za njihova izbivanja, Zemlju napadaju alieni i lome svaki otpor Zemljana. Sigurno već pogađate, vi ste u ulozi doktorovog pomoćnika Kurta i, vrativši se s izleta, odlučujete osloboditi svoj planet. Naravno, to je moguće jedino ako potamanite vanzemaljce, ali ne jednostavnim "upucaj što vidiš" receptom, već ćete morati malo i razmišljati. Morat ćete se koristiti prijevarama, krađama i prići njihovom uništavanju više na strateški način. Kurt će na glavi nositi specijalan izum Dr. Hawkinsa, kacigu s ugrađenim snajperom, koji pogađa i na velike udaljenosti. Uz kacigu, od pomoći vam mogu biti i druga oružja prikupljena tijekom igre, ali vjerujte, vaša misija neće biti nimalo lagana.

Playmaster



FT: Big Hurt Baseball

PC CD









Frank Thomas Big Hurt Baseball samo je jedna od bezbroj simulacija bejzbola koje su se pojavile u zadnje vrijeme, sa 28 renderiranih stadiona na kojima se možete okušati sa svojom odabranom momčadi. Ovaj se bejzbol više oslanja na samo igranje negoli na menadžerski ili statistički dio. Igrači mogu odabrati visoku ili nisku rezoluciju, ovisno o računalu koje imaju. Igrači na terenu su digitalizirani, zvukovi su vrlo vjerno dočarani, možete čuti fućkanje publike ali i prodavača kokica. Big Hurt Baseball više je nalik igri za konzole - ima dobru grafiku ali slabu simulaciju bejzbola. Za one koji voli igrati bez puno razmišljanja i bez mnogo statistike, ovaj bejzbol će sigurno biti ono pravo.

Acclaim



Private Eye

PC CD

Philip Marlowe, poznati privatni detektiv kojeg smo gledali u mnogim filmovima (glumili su ga Humphrey Bogart i Robert Mitchum) pojavio se konačno i na računalu. "Ušao sam u sobu i osjetio kako mi njen skupi parfem gricka nosnice..." Tako započinje i ova avantura poznatog detektiva - odmah na početku angažira vas mlada djevojka i želi da pronađete njezinog nestalog brata. Nakon malo njuškanja, saznajete da se tu skriva još nešto. Počinju se događati i ubojstva... Igru prati izvrsna animacija likova, jazz melodije te izvrsni monolozi našeg junaka. Ova interaktivna avantura, kao i mnoge druge koje se pojavljuju u zadnje vrijeme, pada na ispitu zbog svoje linearnosti. Ali u svakom slučaju, isplati se odigrati je i riješiti zagonetke Hollywooda.

Byron Preiss Multimedia



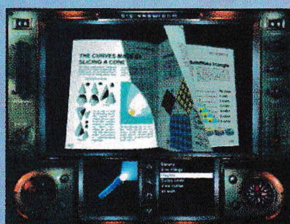


Safecracker

Mac



Ovo je igra za one koji su oduvijek htjeli nositi stetoskop. Oh ne, još jedna dosadna simulacija bolnice! Ne, ne ovaj put! Stetoskope nose čak i oni koji pokušavaju otvoriti sefove koji nisu njihovi ili su možda zaboravili šifru. Tek ste se zaposlili kao šef osiguranja u Crabb & Sons kompaniji. Da biste ostali na poslu, morate se dokazati - morate pobijediti sigurnosni sustav u kući gospodina Crabba. U igri ima 35 sefova u koje je sve teže provaliti vašim napredovanjem. Grafički dio u igri napravljen je pomoću Aplleovog QuickTime VR sustava. Ovo je jedna od prvih igara koje koriste taj novi Aplleov engine. Igru je za Inscape napravila nova programerska kuća iz Švedske, Daydreams Software, koji tvrde da su tijekom jedne godine, koliko je trajala izrada ove zanimljive igre, popili 10.950 šalica kave.



Inscape

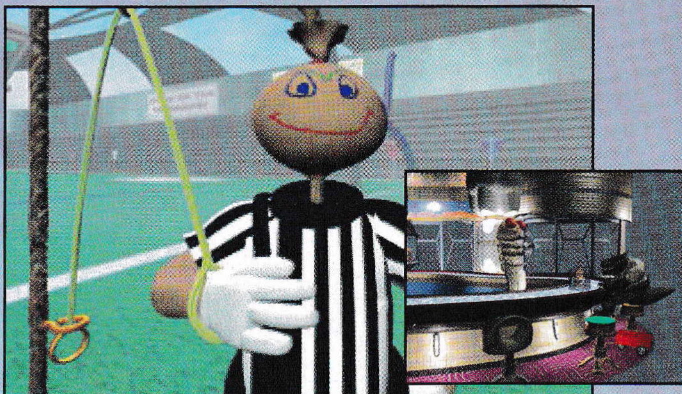
Spacebar

PC CD



Ovu je igru smislio Steve Meretzky, koji je radio klasike avantura kao što su Planetfall, Leather Goddesses of Phobos i The Hitchhiker's Guide to Galaxy. Onome tko je čuo ili možda igrao ove stare avanture već je jasno kakav je Space Bar, bar što se tiče humora. U izradi igre sudjelovao je i Ron Cobb, koji je radio na filmovima Alien, Abyss i Star Wars. Vi kao čovjek, a k tome i detektiv, tražite kriminalca i to vanzemaljca. Dok pronađete pravog, trebat ćete puno razgovarati s ostalim rasama (njih je 17). Bar oko kojeg se sve vrti zove se The Thirsty Tentacle (imali to ikakve veze s LucasArtsovom poznatom avanturom?). Pa ako ožednite, znate gdje se trebate uputiti, a možda i saznate baš ono što vas zanima.

Rocket Science



Secrets of the Lost Dynasty

PC CD

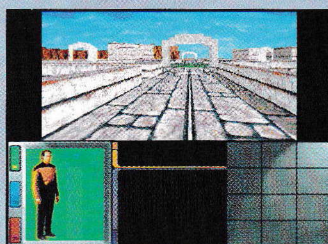
Rudarska kompanija pozvala vas je na razgovor. Doznajete da su pri jednom dubinskom bušenju naišli na nešto neočekivano (na egipatsku piramidu, ni manje ni više). Vas, kao stručnjaka za piramide, pozvali su da se spustite u nju, prošećete malo i otkrijete nešto više o drevnoj egipatskoj civilizaciji. Priča obećava uzbudljive šetnje mračnim hodnicima. Čim vidite slike iz igre, znat ćete da će ova avantura biti jedna od onih zbog kojih vrijedi čekati mrak samo da bismo se što bolje uživili u priču. Tome će pridonijeti i 3D renderirana grafika u kojoj je cijela igra napravljena. Svoje istraživanje piramide vodit ćete u realnom vremenu i to iz prve perspektive. Samo se nadamo da je dosad nepoznati proizvođač, Smokin' Digital Corporation, pripremio dosta zagonetki i tako nam produžio boravak u piramidi. A možda u njoj ostanemo i zauvijek.

Smokin' Digital Corp.



Star Trek: Generations

PC CD Playstation



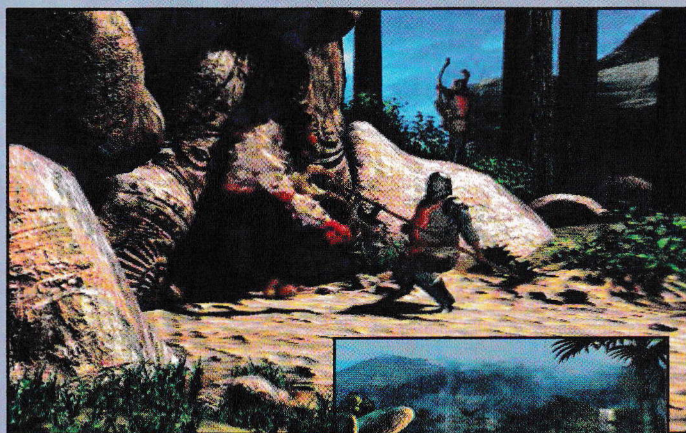
Spectrum Holobyte radi na još jednoj igri temeljenoj na avanturama poznatog svemirskog broda Enterprisea. Igra je rađena po uspješnom filmu istoimenog naslova. Ovaj put možete voditi dva kapetana U.S.S. Enterprisea, James T. Kirka i Jean-Luc Piccarda. Igra će biti mješavina više tipova igara: akcijski dio s pogledom iz prvog lica (tzv. doom tip), strategijski dio i borbe u svemiru. Sve će to biti ispresijecano 3D animacijama vrhunske kvalitete. Radnja igre prati radnju istoimenog filma. Kirk i Picard će zajedničkim snagama pokušati pružiti otpor snagama zlog Sorana. Kroz igru ćete putovati u razne svjetove i tamo se boriti protiv Soranovih jedinica. Dakle, trekkeri i oni koji će to tek postati, ovo je još jedna u nizu Star Trek igrara koju ne biste smjeli propustiti!

Spectrum Holobyte



Lands of Lore 2

PC CD





Evo nam nastavka popularnog FRP-a iz Westwood Studia. Oni kojima se sviđao prvi Lands of Lore dugo su čekali nastavak, ali znate već kako to ide kod Westwood Studia - dugo i polako - ali kada oni završe igru, onda je to ono pravo. Tako je i sada. Vi ste u ulozi Luthera, začaranog vještičinog sina. Kroz izvrsno napravljene krajolike i dvorce, tražite superSILU koja bi vas oslobodila čarolije. Grafika u ovoj igri postavlja nove standarde i ako smo to od ikoga očekivali, onda je to sigurno bilo od Westwood Studia. U igri imate potpunu slobodu kretanja, a izvrsna je i umjetna inteligencija. Likovi koji se pojavljuju u igri žive svoj život, uče, međusobno ragovaraju i k tome vas još i napadaju. Kad će već jednom stići ta jesen?

Virgin

Obsidian

PC CD



Obsidian je igra koja je još u pripremi. Rocket Science najavljuje da će igra uz izvrsnu grafiku (što je vidljivo iz priloženih slika) imati i zanimljivu, zagonetnu priču i oko dvadeset pet zagonetki (puzzles) koje će vas natjerati da malo koristite i mozak pri igranju. Usto soundtrack za igru radi Thomas Dolby. Avantura bi trebala biti potpuno nelinearna, kretali bi se kroz pet raznih svjetova. Putovanje bi bilo izvedeno kroz san, fantazije i halucinogeno stanje. Proizvođač obećava više od 50 sati zabave dok ne završite igru. Mi vam možemo samo poželjeti dobre halucinacije.

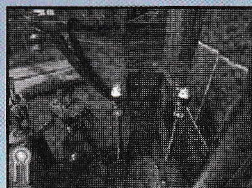
Rocket Science



Dark Earth

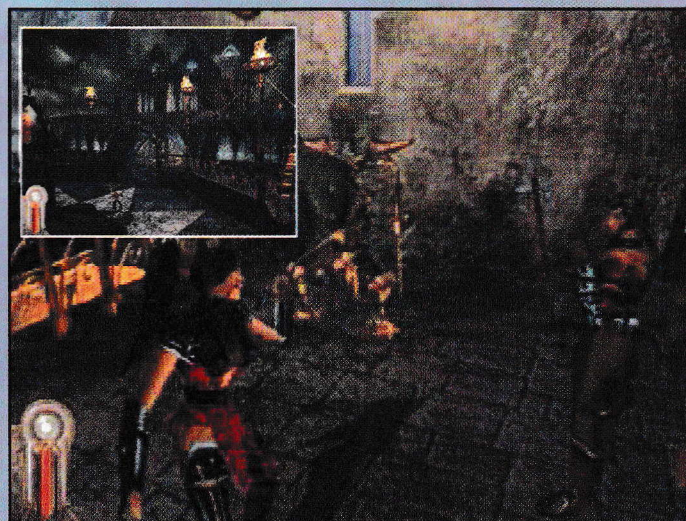
PC CD

Na početku trećeg tisutljeća Zemlju je pogodila katastrofa. Točnije pogodio ju je velik broj meteora. Skoro je cijela civilizacija u potpunosti zbrisana, a nastala su razna čudovišta i mutanti koji prijete i onim malobrojnim preživjelima. Nastao je mrak, a vi ste jedan od onih koji se mora brinuti za energiju i svjetlost. To bi bila priča nove Mindscapeove igre. Grafika je SVGA sa 32.000 boja, što polako ali sigurno postaje standard. U igri su korišteni razni efekti s osvjetljenjem, prostori su gouraud sjenčani tako da sve izgleda jako



dobro i mistično. U igri ima oko 80 raznih likova i oko 50 lokacija (nije li to premalo?) koji se pojavljuju u nelinarnoj priči. Ovu akcijsku avanturu radila je ekipa od 60 programera, grafičkih umjetnika i 3D eksperata, što nam daje nadu da će biti dobro prošetati se mračnom Zemljom.

Mindscape



Tunnel B1

Playstation Saturn

Na Zemlji se događaju ružne stvari, ispod njene površine, u tunelu B1, još ružnije. Tunnel B1 je čistokrvna pucačina u 3D okolini koja će vas svojim izgledom i dinamičnom glazbom ostaviti bez daha. Vi ste, opet, posljednja nada našem jadnom planetu i morate spriječiti zle ljude da upotrijebe oružje ogromne destruktivne snage. Sjednite za kokpit svoje letjelice i pokažite im tko je glavni u podzemlju. Igra bi se trebala pojaviti na PC-u te Playstation i Sega Saturn konzoli. Pravu brzinu i efektivne eksplozije trebali biste, navodno, najbolje osjetiti na Sonyevom Playstationu. Igra je vrlo dinamična i zato pazite kako vozite da ne biste zaradili koju točkicu.

Ocean

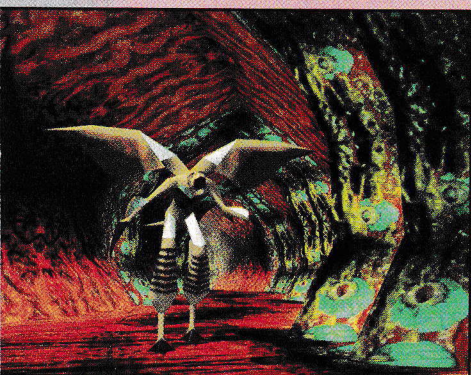








Electronic Ente



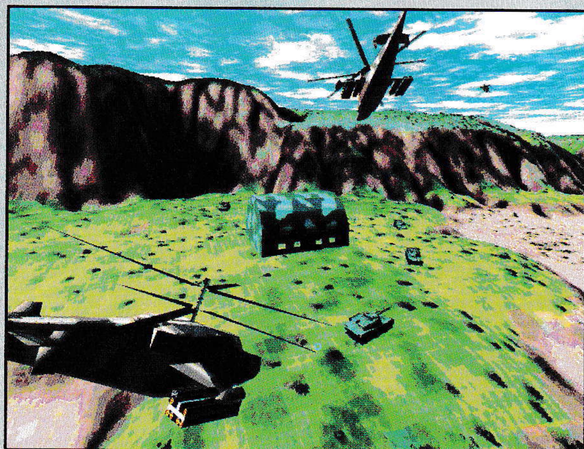
Atanos - virtualni svijet u kojem se borite protiv virtualnih likova iz grčke mitologije.

U Los Angelesu od 16. do 18. svibnja održan je drugi po redu Electronic Entertainment Expo poznatiji kao E3. E3 je mjesto na kojem se druže svi oni koji imaju bilo kakve veze s informatičkim igrama: proizvođači, distributeri, programeri, scenaristi, glazbenici, glumci. Nažalost, E3 nije otvoren za obične posjetitelje tj. za javnost. Zato je tu Hacker, da nam opiše što nas sve čeka u bližoj budućnosti.



Los Angeles Convention Center je u ta tri dana ugostio više od 350 kompanija da bi one predstavile svoje proizvode koji bi trebali izaći na tržište u dogledno vrijeme. Na E3 ove su godine trebali biti svi oni koji su željeli saznati što je novo, što će se najbolje prodavati u sljedećim mjesecima, što radi konkurencija, koje su nove tehnike izrade igara, novi hardver i sve ostalo vezano uz informatičke igre. Ako imate dovoljno kondicije da dnevno pređete nekoliko kilometara kroz džunglu štandova s kojih trešti raznovrsna glazba i vrte se ludi demoi preko ogromnih videowallova, i usto možete nositi nekoliko kilograma promidžbenih materijala i na kraju takvog dana otići na neku od koktel zabava koju su priređivale neke tvrtke, onda ste se kvalificirali za posjet E3-u.

Osim šetanja štandovima, mogli ste skočiti i na neko od zanimljivih predavanja. Bilo je tu mnoštvo zanimljivih tema o kojima su pričali vodeći ljudi poznatih kompanija, od toga kako što uspješnije reklamirati svoj proizvod, kako razvijati multimedijske naslove, kako imati što manje troškove pri izradi igara pa sve do problema koje proizvođačima i trgovcima nanose pirati. Cijena za posjet samoj izložbi bila je 50$, a za konferencije i izložbu 150$. To je još jedan od dokaza da je E3 namijenjen samo onima koji žive od igara, a ne samo za igre. E3 je mjesto na kojem se proriče što nas čeka u budućnosti. Pa, da vidimo...



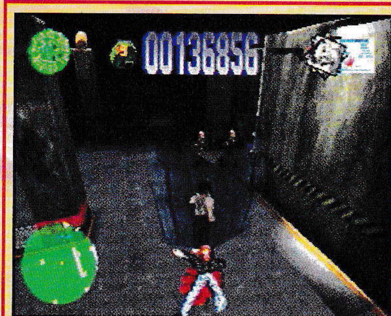
Poslije skoro nezapaženog Commanchea Vs. Werevolfa, Nova Logic je odlučila napravit novi Commanche u SVGA rezoluciji i, nadamo se, nešto boljeg zvuka.

Akcijske igre

Accolade: donosi nam Eradictor, 3D multiplayer pucačinu s pogledom iz igračeve perspektive ili izometrijski, s fantazijskim elementima. Igra će imati mogućnost prikaza slike u slici kao što imaju i neki televizori. ASC; S.T.O.R.M. je igra u koju polažu najviše nade. Dobra podmorska pucačina u stilu onih na Amigi, ali izvrsne grafike. DarkNet je 3D cyber igra u kojoj pokušavate spasiti Zemlju.

Domark: U Terracideu ste vođa obrambenih snaga Zemlje i cilj vam je obraniti je od zločestih vanzemaljaca. Ako vam bude teško, moći će vam pomoći i do osam suigrača.

EA-Bullfrog, Jane's Combat Simulations, Origin; Dungeon Keeper je igra u kojoj ste bad guy. Gradite svoje tamnice, mučite ostale spodobe i namještate im razne zamke. Podržava igranje preko Interneta pa možete mučiti ljude diljem svijeta. Tu je i AH-64D Longbow helikopterska simulacija o kojoj ste više mogli



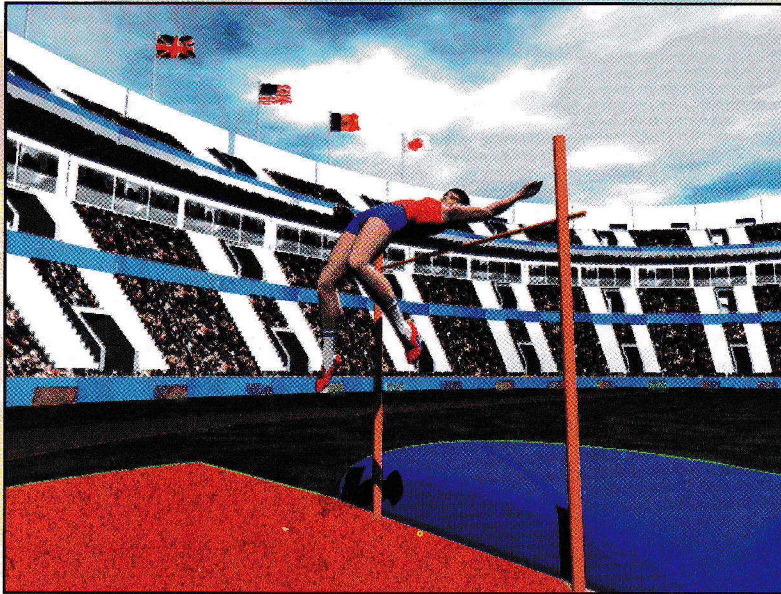


Die Hard Trilogy

Fox Interactive, ogranak poznatog filmskog giganta 20th Century Foxa, poslije dosta velikog uspjeha Alien Trilogya (igra poznatija vlasnicima PSX-a) odlučio se napraviti i drugu igru po popularnom filmu. Ova je igra rađena prema istoimenoj trilogiji Die Hard (Umri muški). Prema najavama ovo će biti igra sa primjesama više žanrova, od Virtual Copa; pucate kursorom po ekranu i upucavate zločeste momke, do šetnje uredima i rješavanja manjih zagonetki (i upucavanja neprijatelja), u stilu Alone in the Darka. Izlazak ove igre najavljen je za Božić '96, a trebala bi se pojaviti za Playstation, Segu Saturn i PC kompatibilna računala.

ertainment Expo

Domagoj Korak



Bruce Jenner's World Class Dechatlon je igra koja se pojavila baš pred same Olimpijske igre u Atlanti (koje li slučajnosti!?).



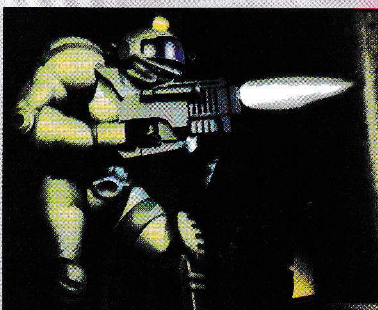
Mission Impossible: još jedna igra rađena po filmu od kojeg se puno očekuje. Glavni glumac u filmu je Tom Cruise, poznatiji kao Maveric iz Top Guna.

pročitati u jednoj od prijašnjih najava. Privateer: The Darkening je svemirska arkadna avantura u kojoj glume John Hurt i Christopher Walken.

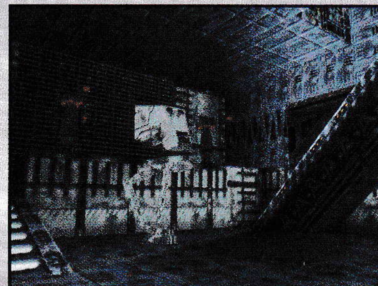
Microprose: Još jedan u nizu Star Trekova i to pod nazivom Generations, prvi put najavljen još na prošlom E3. Igra sadrži svemirsku borbu ali i strateške elemente. Glasove su posudili pravi likovi iz serije, William Shatner, Malcom Mcdowell i Patrick Stewart. Tu je i novi X-Com: Apocalypse, treći po redu, s hrpom aliena koji se penju, pužu i plivaju, što znači da nam neće biti lako.

Microsoft: Sve se više ubacuje na tržište igara. Deadly Tide je njihova 3D podvodna arkada kojom i ovaj put branimo zemlju od vanzemaljaca. Tu su još i SF pucačina Hellbender i The Condemned koji podsjeća na film Running man.

Mindscape: Dark Earth nas stavlja u daleku budućnost, kad na Zemlju padaju komete. U suradnji s poznatim izdavačima stripova treba se pojaviti i Marvel 2099 s mnoštvom likova iz njihovih stripova Spiderman, Hulk i ostali.



Viacom: Sve je aktivniji te nam donosi dosta noviteta. To su igre rađene po crtićima sa MTV-a, Aeon Flux i Slamscape, zatim Snow Crash, gdje se borite protiv kompjutorskih virusa, Deathdrome, gdje je radnja opet slična Running manu, te Joe's Apartment, The Divide: Enemies Within, Enemy Nations i opet jedan od Star Trekova, Star Trek:Voyager.

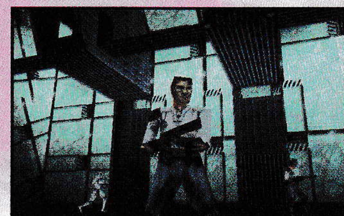


Avanture

Activision: The Elk Moon Murder je misteriozna avantura koja se događa u Santa Feu, a u njoj ćete morati otkriti ubojicu indijanske umjetnice.

Any River: Parodija na Indianu Jonesa u kojoj spašavate princezu zove se Fork In The Tale, a tu je još i Flying Saucer gdje također spašavate prijateljicu, ali ovaj put od malih zelenih.

Black Dragon: Riana Rouge se zove igra u kojoj ćete pomoću svojih odluka tijekom igre kreirati svoje osobine (samopouzdanje, poštenje, odlučnost). U ovoj avanturi glumi i sama osnivačica Black Dragona, Gillian Bonner. Na štandu ove tvrtke bila je poveća gužva ne samo zbog velikog interesa za igru, već vjerojatno i zbog činjenice da je Gillian bila Playboyeva Playmate za mjesec travanj.



Ovo je jedna od igara koju će Star Wars fanovi jedva dočekati. Novi engine i nove mogućnosti današnjih računala mogle bi Dark Forces 2 popeti na sam vrh top lista.

Cyberflix: Titanic je avantura u kojoj ćete kao agent raznim špijunskim smicalicama probati spriječiti prvi svjetski rat. Naravno, treba požuriti jer, kako znate, Titanic neće dugo ploviti. Tu je i Red Jack's Revenge, romantična gusarska avantura.

Enteractive: The Sacred Mirror of Kofun je podmorska avantura a la Myst rađena u suradnji s Jean-Michel Cousteau.

GTE Interactive: Time Lapse će vas vratiti u doba i prostor starih civilizacija, čije ćete tajne pokušati riješiti.

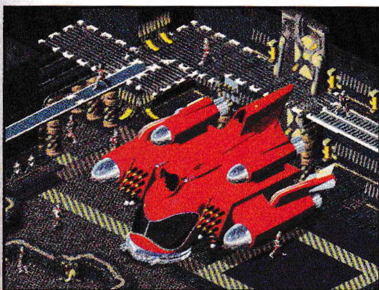
Inscape: U Drowning God morat ćete riješiti mnoge poznate misterije, kao što su ubojstvo Kennedyja, alkemiju, Bermudski trokut i ostale.

Legend Entertainment: U igri Callahan's Crosstime Saloon pratit ćete priče nekolicine ljudi kojima je jedino zajedničko to što se nalaze u Callahanovom salunu.

Phillips Media: Vi ste mali alien kojem se pokvario svemirski brod i morali ste se prisilno spustiti na Zemlju. U Down In The Dumps, u kojoj je izvrsna grafika, u stilu crtića morat ćete popraviti brod i vratiti se kući.

Psygnosis: Chronicles of the Sword vas vodi u doba kralja Arthura kao jednog od njegovih vitezova. The City of Lost Children je avantura u kojoj su glavni likovi siročad. A tu je i Discworld 2: Missing Presumed?

Sierra On-line; Rama je njihova nova avantura temeljena na djelima Arthura C. Clarka. Za 200 godina Zemlji će se približiti veliki svemirski



Treći nastavak UFO-a već je pred vratima. Najavljena je visoka rezolucija i real time borba. Spremite se, neprijatelj više nije nepoznat, ali je opasniji nego prije.

brod. Zemlja šalje svoju istraživačku ekspediciju a, naravno, da ste i vi u njoj.

Virgin; Smiješna i otkačena avantura kojoj su glasove posudili Tim Curry i Dan Castellanetta (glas iz Simpsona) pod nazivom Toonstruck ima zanimljivu priču. Vi ste animator crtanih filmova, ali ste uvučeni u svoj maštoviti crtić.

Simulacije

Accolade: Legends Football '97 pruža nam mogućnost igre sa svih 30 NFL klubova i s više od 1300 igrača na više od 30 stadiona.

Tu je i Dirt Race: Xtreme koja nam samim svojim naslovom daje naslutiti o čemu je riječ.

Activision: Hyperblade 3D je sport budućnosti koji izgleda poput filma Rollerball i Interstate '76 gdje jednim od 25 ponuđenih automobila pokušavate stati na kraj bandi.

Art Data: Full motion video šah s pravim glumcima natjerat će i prave šahomrsce da odigraju koju partiju.

U.S. Gold: U.S.Gold izdaje





Olympic Summer Games i Olympic Soccer.

Interactive Magic: Spremaju nam zbilja mnoštvo simulacija. Jedna od njih je Hind, nastavak popularnog Apachea, zatim su tu Air Warrior 2, F-16 i IM1A2 Abrams. Što se sporta tiče, tu je Bruce Jenner's World Class Decathlon.

Maxis: Maxisova prva golf simulacija je, već pogađate, SimGolf.

Microsoft: Monster Truck Madness je simulacija u kojoj pokušavate upravljati s bigfootima, autima ogromnih guma. NBA Full Court Press je košarica koju možete zahaklati u mreži s društvom.

Mindscape: Mindscape ima simulacija za ljubitelje raznih sportova. Neki od naslova koji uskoro pristižu su NCAA Football: Saturday Showdown, NCAA Basketball Final Four '97, Aaron vs. Ruth: All-Time Superstars Baseball i Dream 18: Golf





Toonstruck: avantura u svijetu crtića.

the World.

NovaLogic: Nove misije za Werewolf vs. Comanche, Armored Fist 2, Comanche 3 i F-22 Lightning 2, sve su ovo nastavci poznatih nam igara.

Psygnosis: U jesen bi se trebao pojaviti Destruction Derby 2 za sve one koji vole škripu guma i zvuk zgnječenog lima.

Papyrus: Samo jedna riječ - Nascar 2.

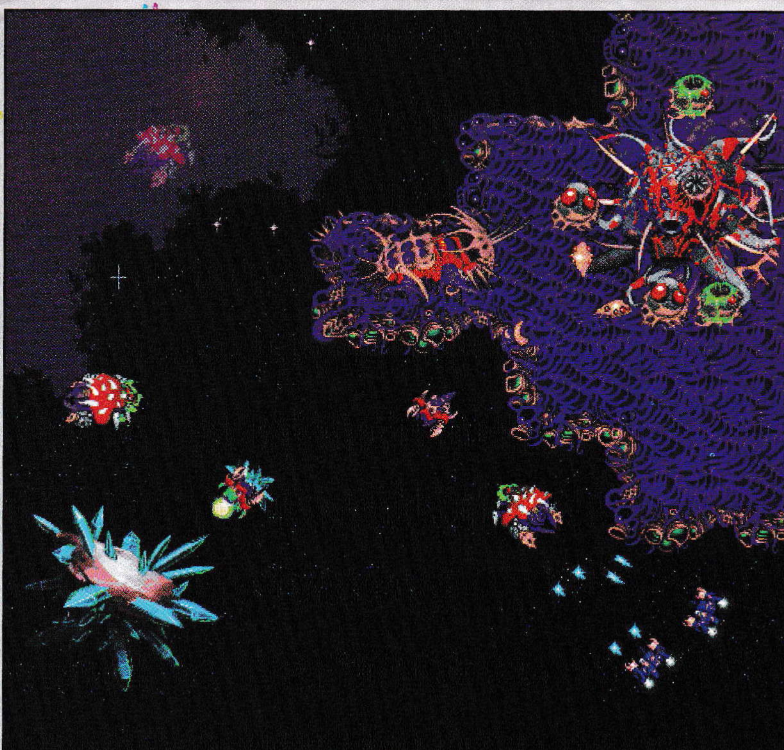
Strategije

Blizzard: Nakon super uspješnog Warcrafta 2, Blizzard je malo promijenio spriteove i ovaj put se borimo u svemirskim prostranstvima u StarCraftu.

Interactive Magic: The American Civil War: From Sumter to Appomattox je klasična strategija u doba američkog građanskog rata.

Maxis; SimCopter naziv je nove 3D helikopterske simulacije koju potpisuje Maxis. Zanimljivo je to da možete letjeti iznad gradova koje ste kreirali u SimCityjima.

Microsoft: Na normandijski dan D odvija se radnje igre Close Combat. Age of Empires je druga strategija u pripremi, koja nas vraća u doba velikih civilizacija.



Blizardovi momci kao da su ostali bez ideja pa se ide s igrom pod radnim nazivom Starcraft, koja u biti nije ništa drugo nego dobro nam poznati Warecraft 2 u svemiru.

Privater 2: The Darkening u aranžmanu Electronic Artsa sa svima nam poznatim Christopherom Walkenom.





Nintendo Ultra 64

Nintendo započinje prodajom svoje nove 64-bitne konzole 30. rujna ove godine. Da li će nova konzola pokopati Sonyev Playstation!?

Domagoj Korak





Ultra 64 (u Japanu pod nazivom Nintendo 64) predstavlja novu generaciju igraćih konzola. Sigurno ste oduvijek slinili gledajući divlje animacije na Silicon Graphics stanicama i u sebi mislili, e, da mi se na ovom stroju doma poigrati. Sada to možete i ostvariti jer Ultra 64 u sebi ima 64-bitni MIPS RISC procesor na brzini od 93,75 MHz (R4000 serija). Uz procesor, tu su još (tek da se nađu) SP - grafički i zvučni koprocesor te DP - koprocesor zadužen za rad s pixelima koji računaju na 62,5 MHz.

Rezolucije će biti podržane od 256x224 do 640x480 s podrškom za 32-bitni RGBA pixel color frame buffer i 21-bitnim kolor izlazom. Za one koje zanima da li će im Ultra 64 stati na policu i je li težak, dimenzije su 260x190x73, a teži samo 1,1 kg.

Ultra 64 imat će dosta novina. Prvo uočavamo da će Ultra 64 biti baziran na cartridgeima, čime će biti izbjegnuto čekanje kod učitavanja. Za one koji ne mogu bez tonu animacija u međusekvencama, moći će kupiti i dodatni CD drive (na kojem će se, navodno, moći i snimati) koji se lako spaja. Naravno, to će vas koštati dodatnih 150$ (sam Ultra 64 će inače koštati 250$). Druga je zanimljivost 64DD magnetski disk drive na koji ćete moći pohranjivati podatke. Sa svojih 64 Mb moći ćete na magnetske diskove (kupuju se posebno) snimiti svoje pozicije u igri ili podatke za igrača i sl. Ultra 64 ima četiri priključka za kontrolere, što znači da igru možete igrati učetvero. Kontroler je opet priča za sebe. Oblikom je sličan onome kod Playstationa, samo je veći i ima "treću" ruku. Na toj trećoj, srednjoj, ruci nalazi se i mali analogni joystick. Na dnu kontrolera je memory pack na koji možete pohraniti informacije o kontroleru. Memory pack možete kasnije izvaditi, otići kod prijatelja i igrati sa svojim postavkama za kontroler. Cijena dodatnog kontrolera bi trebala biti oko 30$.

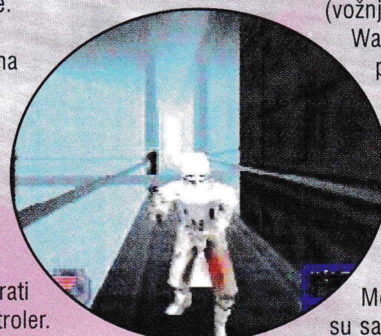
Sve je to lijepo, ali što je s igrama? Nintendo već radi na razvoju 50-ak različitih igara svih žanrova. Naravno, tu je neizbježni Super Mario 64, koji ovaj put ima potpunu 3D slobodu kretanja. Tu su još PilotWings 64 (letenje zmajem i jet packom), WaveRace 64 (dinamična vožnja na vodenim skuterima), Super Mario Kart (vožnja kartinga s Mariom), Star Wars: Shadows of the Empire (vidi prošli Info), Killer Instinct (tučnjava sa 60 fps-a). I mnogi su drugi proizvođači najavili svoje igre za Ultra 64. Turok: Dinosaur Hunter (sjećate li se Jurasic parka?), Doom64 (potpuno novi Doom prilagođen Ultri 64), FIFA 96, Mortal Kombat 64, Ultra Descent su samo neki od naslova koji nas uskoro očekuju.

Dakle, dobrih igara neće nedostajati. Ostaje da vidimo kako će tržište prihvatiti novu konzolu. Ultra 64 će zasigurno postati jedna od najrasprostranjenijih konzola jer ipak iza nje stoji veliki Nintendo, a on zna svoj posao.









Star Wars: Shadows of the Empire je jedan od glavnih Nintendovih aduta.

Doom, hm... gdje li sam već čuo za to ime!? Sada i na NU64, najnovijoj Nintendovoj konzoli s moćnim 64 bitnim RISC procesorom. Da će ova igra biti potpuno novi doživljaj, pokazuje nam i screenshot skinut sa NU64 (slika ispod).



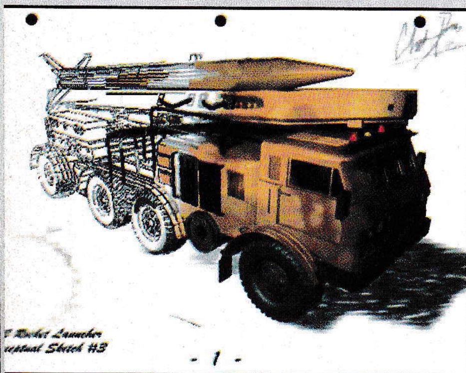








Za NU 64 je trenutačno napravljeno dosta arkadnih igara, no ipak specifičan joypad omogućava izradu i kompleksnijih simulacija, a jak procesor se brine kako bi sve ostalo tečno (25 ili više fps).



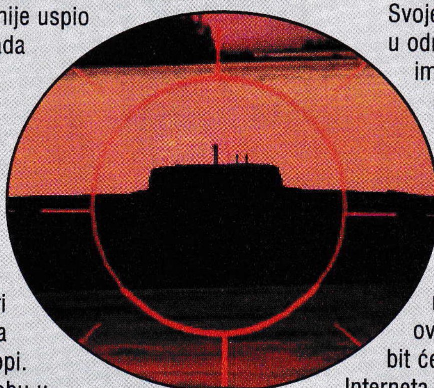
Red Alert

Domagoj Korak

Svi vi koji ste završili cijeli Command & Conquer, pa potom prešli na teže Covert Operations misije, a danas još igrate misije prikupljene s raznih strana, možete počete trljati ruke jer 1. listopada počinje prodaja Red Alerta.



Command & Conquer, igra koja je obilježila 1995. godinu, dobila je svoj nastavak. Radnja se odvija negdje između 1940. i 1980. godine. Priča je mješavina povijesnih i izmišljenih događaja. Hitler nije uspio u svojim nakanama da zavlada svijetom, ali bez brige, tu je drug Staljin. U igri će se pojaviti i Einstein, a kroz priču će biti objašnjeno kako su se razvijali GDI i NOD te kako se počelo s korištenjem tiberiuma. Moći ćete odabrati Saveznike (oni su sada dobri dečki) ili Ruse (bad guysi), a sukob će se događati u Europi. Oružje će biti prilagođeno dobu u kojem se igra odvija, ali bit će tu i nekih novih pucaljki. Umjesto tiberiuma, imat ćete na raspolaganju tri vrste minerala. Igra bi se trebala pojaviti na 3 CD-a i moći će se igrati pod Windowsima 95 u 640x480 rezoluciji ili u 320x200 pod DOS-om. Osim veće rezolucije, i karta na kojoj igramo dvostruko veća nego u C&C-u. Računalo će biti puno pametnije nego u C&C-u, a njegovu težinu igranja moći ćemo sami određivati. Red Alert donosi hrpu novih jedinica - bolničare, lopove, špijune, mine, pse, razarače, MIG-ove, podmornice, padobrance i mnoge druge. Kontrolirati možete kopno, vodu i zrak.

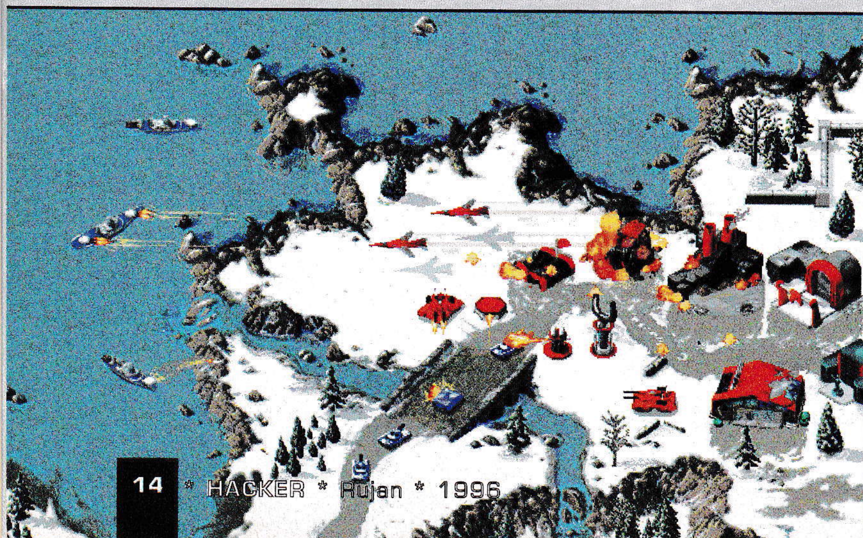


Animacije su obećavajuće. Kada ih radi Westwood Studio, ne moramo se brinuti za njihovu kvalitetu.

Svoje jedinice možete postavljati u određene formacije i zadavati im unaprijed određene putanje i zadatke (waypoints). Imat ćete mogućnost izgradnje i uništavanja mostova. Bit će tu i teren editor u kojem ćete moći raditi svoje terene i onda ih igrati u multiplayer modu. U multiplayer modu moći će ovaj put igrati do 6 igrača, a bit će podržana i igra preko Interneta (Head-to-head). Umjesto boja, kao u C&C-u, u multiplayer modu moći ćete birati državu (Rusija, V. Britanija, Francuska, Njemačka, Španjolska, Grčka, Italija i Turska). Ako ni to nije dosta, moći ćete vježbati s računalom na odabranim



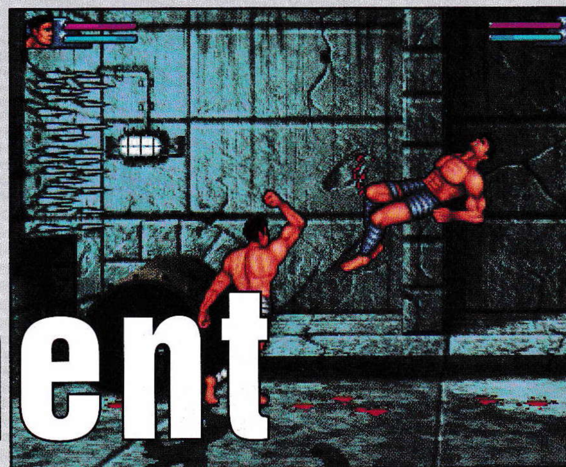
terenima, i to s jednim pa ili s pet računalom vođenih protivnika. A onda, kad se dobro izvježbate, možete izazvati svoje prijatelje i začuditi ih. Samo da oni ne začude vas (tko zna, možda su vježbali više od vas). U Red Alertu su misije raznolikije (nisu samo tipa search&destroy); imamo razna praćenja konvoja, sabotaže, izviđanja, oslobađanja i drugo. Nije još sigurno, ali Westwood je pričao da će možda ugraditi i generator misija, čime bi mogućnosti igranja postale beskonačne. Tu su i novi artički tereni i plaže, na koje možete iskrcavati svoje jedinice. Animacije između misija će biti na nivou Westwooda (dakle, imat ćemo otvorena usta i izbuljene oči). Novost su i kratke animacije tijekom igranja. Nešto slično Fog of War iz Warcrafta 2 bit će i u Red Alertu pod nazivom Radar Jamming. Što još reći? Puno novih, lijepih stvari. Oni koji su voljeli C&C sigurno već odbrojavaju sate do 1. listopada, početka prodaje Red Alerta. A onda je budućnost svijeta samo u vašim rukama.



Ako ste počeli sliniti na ove slike, vjerujte, niste jedini, neki u redakciji su mi zaslinili cijeli ekran.



Capital Punishment



Kristijan Žibreg

Haiiiiii... TUP! TRAS! ŽBENG! Ovo je mali dio ugođaja ove igre, koja bi se trebala uskoro pojaviti na Amigama sa AGA chipsetom.



Amigaši su dugo vremena bili nepravedno zakinuti za jednu poštenu tabačinu. Kanadski skupina neobičnog naziva ClickBOOM je odlučna situaciju promijeni ti iz korijena. Čini se da imaju asa u rukavu...

ClickBOOM je ime programerske skupine relativno nepoznate kanadske tvrtke Pxl Computers. Capital Punishment je njihov prvi ozbiljniji pokušaj proboja na Amigino tržište igara, a čini se da su svoju zadaću svatili vrlo ozbiljno i temeljito. Igra je u fazi završnog poliranja, još nije puštena u prodaju jer su u tijeku pregovori s nekoliko poznatih izdavačkih kuća. Beta-verzija, koju možete srknuti s Amineta, već na prvi pogled potvrđuje da se unutra kuha pravi specijalitet.

Love me tender

Capital Punishment je dobra stara šora kakvu odavno nismo imali na Amigi, pogotovo otkad su nas zaboravili Veliki (zašto još uvijek nemamo Mortal Kombat 3?). Preuzeti su svi oprobani recepti - puno je specijalnih poteza, sve je puno krvi koja frca po ekranu, ima i fatality poteza, igranja udvoje, turnira i.t.d., no nešto je bitno izdvaja od svih postojećih šora: izvođenje. Još nikad prije nisam vidio (osim u Elfmaniji) makljažu u overscanu, s potpuno glatkim skrolom ekrana, animiranim pozadinama i popratnim atmosferičnim zvukovima te (konačno) velikim i lijepo pobojanim likovima. Likovi zauzimaju trećinu ekrana (kao u Street Fighteru) i, što je najvažnije, potpuno su glatko animirani. U demo verziji se možete boriti protiv četvorice protivnika, a konačna



bi verzija trebala ponuditi 16 različitih kreatura kojima ćete moći lomiti kosti, prosipati zube i razmještati raspored unutarnjih organa. Jedva čekam!

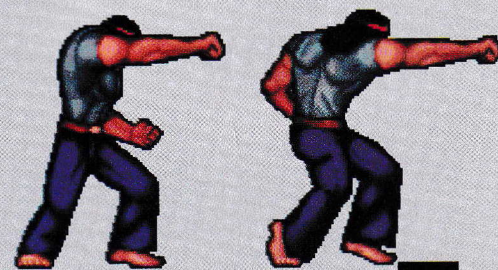


Ovo je jedan od grmalja koji će se potruditi da vam izvadi kičmu i napravi facelifting u stilu američkih boksera ž kategorije. Poslije kraćeg tretmana neće vas ni najbliža rodbina prepoznati.

Daj, daj, daj!!!

ClickBOOM su za vas pripremili i nagradnu igru. Skinite demo-verziju s Amineta (direktorij game/demo/) i smislite 4 moćna imena za protivnike. Svoju umotvorinu pošaljite na E-mail adresu clkboomŽio.org, a momci će odabrati četiri najmaštovitija igrača čiji će prijedlozi ući u konačnu verziju igre. Pomislite samo na slavu kad vas spomenu u creditsima. I ne samo na slavu, jer ClickBOOM četvorici nagrađenih šalje besplatan primjerak igre čim izađe na tržište!

Još čekate!!?



Star Control 3

Silvano Bucić



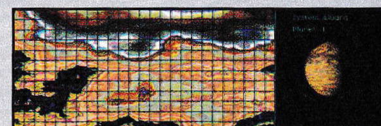
Nakon tri duge godine čekanja, Fred Ford i Paul Reiche 3. odlučili su se za nastavak starijim hackerima poznate igre Star Control.

Prvi je Star Control bio samo igra koju je zamislilo dvoje mladih i nadobudnih autora jer su primijetili da bi ovakve igre mogle osvježiti tržište tadašnjeg igraćeg softvera. Naime, Star Control je bila prva strateška igra u kojoj je bilo i akcije. U svakoj bitci mogli ste se naganjati različitim brodovima pa vam nikad nije bilo dosadno. Strateški je dio bio dosta siromašan, no to nije kvarilo doživljaj jer je igra bila jednostavno igriva. Nakon dvije godine, dolazi nam Star Control 2, gdje je osim strategije i akcije sada bilo i i elemenata avanturističkih igara. Da biste pobijedili, morali ste ostvariti savez svjetova koji su već odavno bili pod neprijateljskim nadzorom. Kako akcija ne bi bila monotona, dodano je još različitih vrsta brodova za borbu. A sada, tri godine kasnije, saga se nastavlja. Od prvog dana Star Control je prerastao u projekt vrijedan milion dolara. Fred Ford i Paul Reiched 3. su, naravno, dobili izdašnu pomoć Accoladea pa će tako treći nastavak izići na CD mediju. Znači, bit će tu jako lijepih stvari - bezbroj zvučnih efekata, odlične CD glazbe i, naravno, predivne grafike i animacije. Treći će se nastavak, između ostalog, razlikovati od drugoga po tome što će biti moguća izgradnja svemirske baze (SimCity u jednostavnijoj formi), a tu je još i grafika u SVGA rezolucijama i čak 25 različitih brodova. U ovom nastavku neprijateljske snage nisu ništa jače od vaših, jednostavno, svi kreću od nule tj. jedne baze. Potom se treba širiti svemirom, upoznavati druge rase i pokušati s njima izgraditi prijateljske odnose. Kao i uvijek, neke su rase prirodno na strani mrskog vam neprijatelja, tako da će on možda i prije vas prerasti u lokalnu velesilu. No, u tome i jest čar svake igre, biti u slabijem položaju, a ipak pobijediti!



Star Control

Nakon 5 godina vidljive su neke promjene u grafici i ideji. Ova legendarna igra prvi se put pojavila na Amigi 500, a potom na PC-u. Već nakon mjesec dana njen uspjeh se mjerio velikim brojem prodanih primjeraka. Nakon dvije godine uslijedio je i drugi dio, koji je također polučio veliki uspjeh. Hoće li i trojka uspjeti?





Iz ovih slika vidljivo je zašto igra izlazi na CD ROM-u.



Unreal

Domagoj Korak

Prvo bijaše 3D Wolfstein. Nakon toga se pojavio Doom. Duke Nukem 3D ga je pokopao, a onda se tu progurao i Quake. Sada Epic MegaGames najavljuje igru koja će pokopati sve dosad viđene 3D akcijske igre. Uskoro nam dolazi nestvarni Unreal.

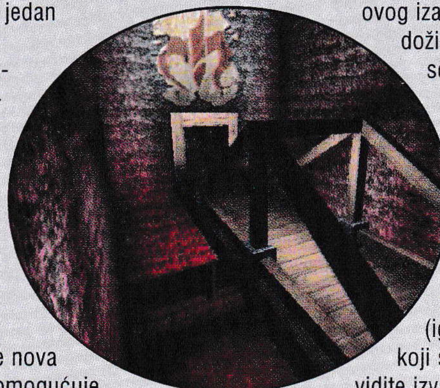
Budite se u sobici metalnih zidova. Svjetlost iznad vaše glave tjera vas da škiljeći razgledate mjesto na kojem se nalazite. Nazirete sklopivi krevet u kutu prostorije. Gdje ste to? Izgleda kao zatvor, ali čekaj, vrata nisu zaključana. Šum hidraulike, vrata se otvaraju i... vauuu! Zabljesnula vas je ljepota krajolika. Nalazite se na malom pješčanom poluotoku urezanom u modro jezero okruženo mračnim planinama. Kad ste izašli van, shvatili ste da je vaš zatvor ustvari ostatak vaše letjelice koja se morala prinudno spustiti. Stiščete svoj pištolj znojnom šakom i hrabro se upućujete u šetnju oko jezera dok vas kroz okolno žbunje pozorno prate oči aliena.

Unreal je igra koja se razvija već nekih tri godine, a kad će izaći na tržište, još nam nije znano (povjerljivi izvori šuškaju da bi se to moglo dogoditi krajem ove godine). Uglavnom, svi govore da će Unreal promijeniti način na koji smo dosad gledali na kompjutorske igre. Za igru je stvoren cijeli jedan svijet hramova, dvoraca, rudnika razbacanih okolnim terenima. Dosadašnje su igre ovog tipa bile raspoređene po nivoima. Tako je i s Unrealom, samo što su u njem nivoi međusobno spojeni u jedan globalni nivo, a prelazak iz jednoga u drugi je jednostavan i brz. Unreal pruža potpunu slobodu kretanja sa svih šest stupnjeva kretanja. Rađen je za Windows 95 i Windows NT platformu sa specijalnim dodacima za Pentium procesore i Intelovu MMX tehnologiju. Intel MMX (Multimedia extensions) je nova Intelova izmišljotina koja omogućuje igranje u 24 bitnoj boji s 44 kHz kvalitetnim zvukom s istim perfomansama kao što je igranje na normalnom u 8-bitnoj boji. Dinamična rasvjeta i sjene (npr. vidite sjenu čudovišta koje vas čeka iza ugla), vrlo detaljni likovi, zvukovi vjetra, plamteće vatre, dahtanja i koraci čudovišta (baš ovog iza vas) doprinijet će da Unreal doživite kao stvarnost. Unreal će se, naravno, moći igrati preko modema i lokalne mreže, ali će najviše doći do izražaja igranje na Internetu.

Unreal je specijalno rađen za igranje na Internetu preko Unreal servera na koje će istodobno moći pristupiti velik broj igrača (igrači će čak moći slati nivoe koji su oni napravili). Na slikama vidite izvrsno napravljene prostorije i sigurno se pitate kako su kreirane. Kreirane su u Unreal World Editoru profesionalnom Windows 95 CADu, koji je vrlo jednostavan za korištenje, a mogućnosti su mu ograničene samo vašom maštom. Njime možete kreirati i kontrolirati svaku stvar u igri. E da, zaboravio sam spomenuti da se Unreal World Editor dobiva sa svakom registriranom verzijom Unreala. I što još reći, već da jedva čekamo da nestvarno postane stvarnim.



Grafika izgleda moćno, napravljena je do zadnjih detalja, bez propusta, čak se i voda (koja je ovaj put plavičaste boje) giba i stvara male valove.



Sitnica koja nas je najviše impresionirala je odbijanja svjetlosti od zida i njeno miješanje sa svjetlima drugih izvora, čime se dobiva efekat poput ovog (slika gore).





Ecstatica 2

Hrvoje Kablar

Prvo što sam učinio, saznavši da ću pisati najavu Ecstatice 2, bilo je da se podsjetim svega u vezi jedinice. No najviše me iznenadila činjenica da se Ecstatica 1 pojavila na tržištu prije skoro dvije godine. Ma nevjerojatno, meni se činilo da još nije prošla ni godina. Istina je, vrijeme uz kompjutorske igre zaista brzo prolazi.

Ecstatica 2 nadovezuje se na jedinicu, sve počinje samo dan-dva poslije. Nakon što ste doživjeli nezaboravne avanture u malom selu Ecstatica i spasili ga od Demonove kontrole, vraćate se na svoju rodnu grudu. Međutim, već izdaleka uočavate da nešto nije u redu. Dvorišta i polja su prazna, a vi se osjećate nepodnošljivo tjeskobno. Vaš rodni kraj u normalnim okolnostima bio bi ispunjen životom, dječačkim smijehom, djevojačkim pjesmom, a sad ništa, samo tišina odjekuje prostorom. To može značiti samo jedno, lord Demon se vratio i želi krvavu osvetu jer ste vi onemogućili njegovu vladavinu Ecstaticom. Vi, bogatiji za jedno iskustvo, visoko uzdignute glave, hrabro izvlačite svoj mač i borba počinje.

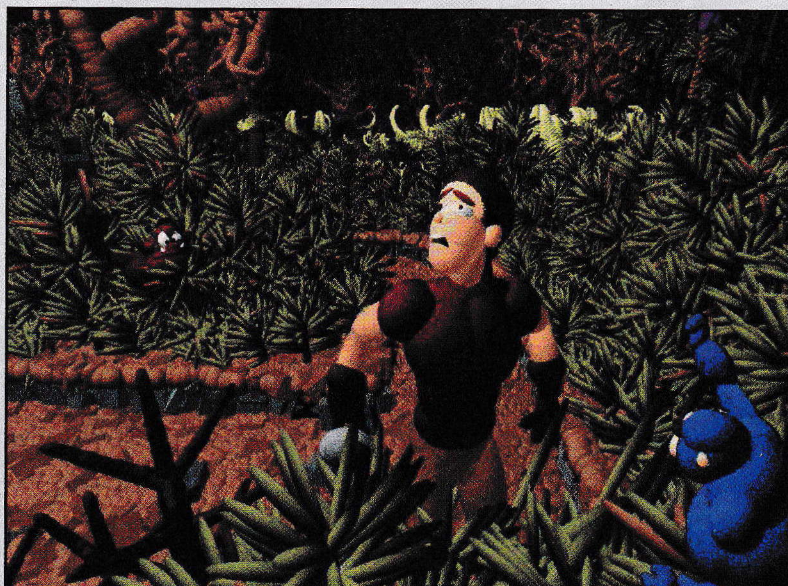


Znam, prvo želite saznati što je u Ecstatici 2 novo, krenimo redom. Glavni lik je i dalje istog izgleda, elipsoidni oblici se i dalje koriste, a sve ostalo je drugačije. Prvo ćete zamijetiti prekrasnu i zaprepaštujuće oštru DirectX Windows 95 SVGA grafiku, koja, barem se tako priča, vrti Ecstaticu 2 glatko kao što glatko oštar nož reže sir. Čak i na najslabijim Pentiumima (60 i 75) tijekom borbe, kad se na ekranu nalazi četiri ili pet likova (vrlo često), nema primjetnog usporavanja.

Igračima je u jedinici smetalo što je bila kratka (ako ste znali, igru ste mogli završiti za manje od jednog sata) i relativno ograničeno igračko polje (malo selo). Greška je ispravljena i Ecstatica 2 bi trebala biti, u doslovnom smislu riječi, ogromna.



Ovaj put ne možete odabrati ženski lik, ali je zato muški poboljšan u svakom pogledu - ima više načina kretanja, izgleda relističnije nego ikad, što znači da je korištena danas neizbježna tehnologija hvatanja pokreta. Pravi je užitak voditi glavni lik u realnom vremenu i pratiti promjene na njegovom licu. Naravno, novost su i mnoga nova oružja i magije bolje nego ikad. I kutovi kamere su poboljšani. U svakom trenutku, i u najotkačenijoj i najsloženijoj situaciji, oni imaju maksimalnu preglednost. Sada, primjerice, za vrijeme borbe kamera neprestano "snima" glatko klizeći, namješta se najbolje i ne skače u rezovima iz kuta u kut kao npr. u Alone in the Darku. Zanimljivost je, također, i ogromna interaktivnost. Svaka lokacija ima barem nekoliko upotrebljivih predmeta, tako da svako istraživanje postaje zanimljivo. Zapravo, ruku na srce, u Ecstatici 2 je vrlo malo stvari koje NE možete raditi. Čini se da su Andrew Spencer i njegova ekipa ovaj put napravili sjajan posao pa, usuđujem se reći, čak i remek-djelo. Jedino je problem što moramo čekati još barem mjesec-dva, igru najavljuju je tek za kasnu jesen.



Zanimljiva novost u Ecstatici 2 su odgovarajući izrazi lica za odgovarajuće situacije. Ovaj izraz vidjet ćete pri smrtonosnom udaru neprijatelja iz gornjeg lijevog kuta.

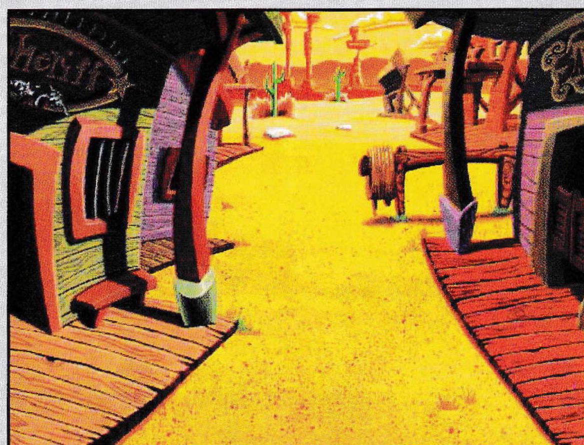
Toonstruck

Hrvoje Kablar

Svi se sjećamo revolucionarnog Zemeckisovog filma "Who Framed Roger Rabitt" (Tko je namjestio Zeki Rogeru) s fenomenalnim i upečatljivim Bob Hoskinsom kao jedinim živim bićem u ovom potpuno crtanom filmu. Zato me je nedavno naprosto oduševila informacija da Virgin sprema nešto slično na kompjutorskom formatu.

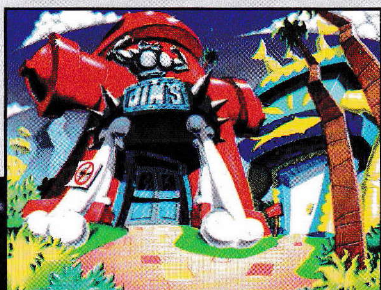


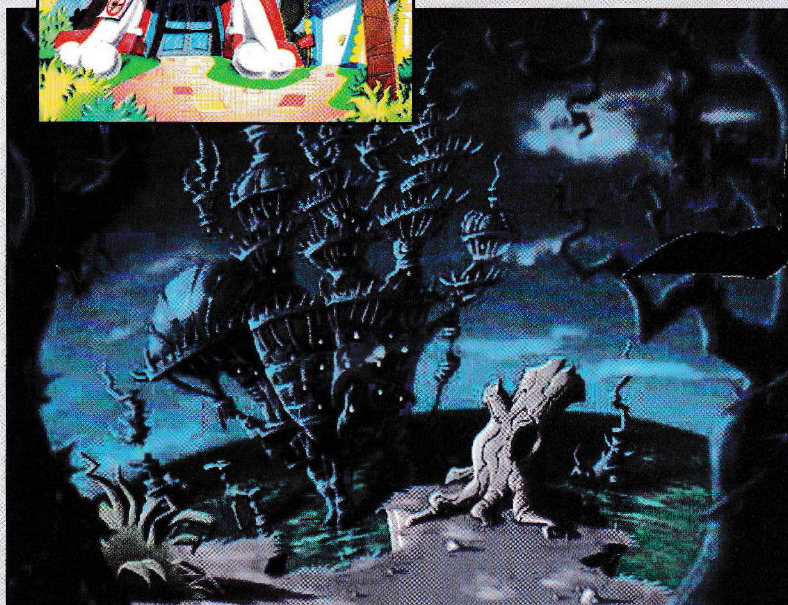
Igra će se zvati Toonstruck i bit će već gore navedena kombinacija živog digitaliziranog glumca i kompjutorski generiranog svijeta u stilu crtanog filma. Kome udijeliti glavnu mušku ulogu, vjerojatno je bio problem koji je Virgin mučio duže vrijeme, a danas, kad je igra gotovo završena, sretni smo njihovim izborom. Naime, glavni lik glumi holivudski komičar Christopher Lloyd, kojeg se sjećamo kao fanatičnog bolesnika U Letu iznad kukavičjeg gnijezda ili kao otkačenog naučnika Doca u serijalu Povratak u budućnost. U igri on glumi animatora Drew Blanca čiji je jutarnji subotnji "Fluffy Fluffy Bun Bun Show" vrlo gledana i zabavna emisija. Međutim u zadnje vrijeme Drew je u potpunoj kreativnoj blokadi i nakon jednog stvarno otkačenog incidenta završava ni više ni manje nego u svom crtanom showu, u kojem obitavaju njegove kreacije koje predvodi totalno prolupao, sarkastičan i super kinetičan lik, Flux Wildly. Glas mi je posudio Dan Castellaneta, čovjek koji je svojim sposobnostima oživio lik čuvenog Simpsona. Naravno, to je samo početak nevjerojatnih dogodovština ispunjenih magijom, izdajom i slapstick komedijom.



Kako je Toonstruck zamišljen kao avantura, interface koji igrač koristi za kretanje ovaj put, digitaliziranog lika vrlo je sličan onom u Westwoodovoj trilogiji "The Legend of Kyrandia". Naravno, prilagođen je današnjem trendu, tako da igrač na svih 100 lokacija ima potpunu interaktivnost s Lloydovim likom. Što se tiče zagonetaka, Toonstruck je sastavljen od 30-tak podigara s 80-tak vrlo sofisticiranih problema (što ne znači redovito i preteških) koji će i najokorjelije avanturiste dobrano preznojiti. A koliko je Toonstruck ozbiljno shvaćen projekt, govori i podatak o broju potrošenih miljuna dolara i dvije i pol godine neprekidnog rada 250-ak ljudi. Dodajmo još da igra ima preko 50 crtanih likova s 75000 slikica animacije koje je kreirala najpoznatija sjevernoamerička animatorska kuće "Nelvana Studios", koja izrađuje svjetski poznate crtane filmove kao što je primjerice i nama vrlo poznati Beetlejuice (Bubimir). Igra na 3 CD-a će popuniti police krajem rujna.









Lighthouse

Hrvoje Kablar

Sierrine avanture uvijek su bile ispred svoga vremena. Još od tekstualnih avantura, određivale su smjer kojim će se kretati taj žanr. Zato svaku njihovu novu avanturu nestrpljivo iščekujem i uvijek se oduševim. Čekajmo zajedno Lighthouse!

Prvi put sam čuo za ovu igru prije nekih 4-5 mjeseci, kad su u redakciju stigli reklamni materijali vodećih svjetskih kuća. Proučivši ih, znao sam da je Lighthouse igra koju se isplati čekati. Danas je do nas stigao, kako bi rekli naši prijatelji preko velike bare, self running demo, a najviše se veselim što ću svoje zadovoljstvo i prve dojmove podijeliti baš s vama.

Francuski programeri opet blistaju

Grafika Lighthousa je neopisivo zanimljiva. Iako je dotična stvar u najobičnijoj VGA (nadam se da u konačnoj igri neće biti), do izražaja dolazi uvijek pomalo otkačeni francuski štih (sjetimo se samo Alone in the Darka ili Little Big Adventurea). Na prvi pogled, onako bez igranja, pomislili biste da je igra "Myst" tipa, što, naravno, nije točno.



Ova djevojčica je uzrok postojanja ove vjerovatno divne igre.

Lighthouse je tipična avantura puna neobičnih otkrića i događanja.

Vi ste pisac koji se doselio na obalu Oregona želeći u miru i tišini pisati svoja djela. Vaše je boravište oko 8 km udaljeno od najbližeg mjesta, a vaša je kuća tik uz svjetionik (zid do zida) čiji je vlasnik ekscentrični profesor dr. Jeremiah Crick, udovac koji se sada samostalno brine za svoju tek nekoliko mjeseci staru kćerkicu. Nevolje počinju kad uspaničeni dr. Crick jedno jutro zatraži vašu pomoć - prošle je noći misteriozno nestala njegova kćerkica.

Međutim, vi kakvi već jeste - mirni, avanturama neskloni - odbijate mu pomoći, i nastavljate pisati. I tu ova vrlo kratka avantura završava. Povjerovali ste? Znam da niste i znam da ćete pomoći čovjeku u nevolji te pokušati otpetljati ovaj više nego zamršeni nestanak. Otkrit ćete postojanje dvaju paralelnih svjetova, začuđujuća mehanička bića i predmete (podmornice i ornitopere, zrakoplove koji lete poput ptica) nalik De Vincijevim kreacijama. Probleme koji vam se neprestance gomilaju riješiti





ćete se koristeći varijaciju već prokušanog point'n'click interfacea. Razgovora u igri nema mnogo. Razlog je vrlo jednostavan: u čitavoj priči je samo 6 likova. Izgledaju kao nevjerovatno uvjerljivi 3D modeli zahvaljujući "stop motion" animaciji. Sierra tvrdi da je najbolja osobina njihove nove igre atmosfera, koja je gotovo savršena zahvaljujući odličnoj glazbi, zvučnim efektima i vrlo dobroj priči s elementima fantazije, znanstvene fantastike i tradicionalnih narodnih priča.

Trebam li još što dodati? Lighthouse je definitivno moj favorit.

Najbolje će skratiti dosadne i duge jesenske večeri koje su pred nama.

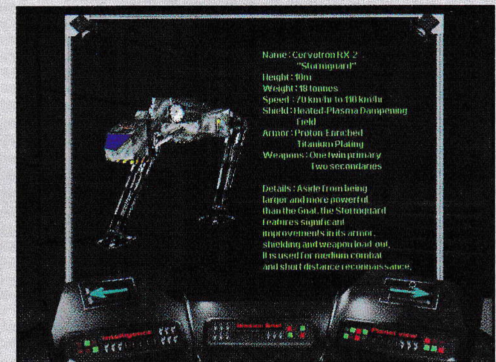


BOOOM! Ovo će vam se dogoditi ako stavite u razvodnu ploču čavao umjesto osigurača.



Sunčam se na plaži, dignem pogled i ugledam... Što!? Nešto nalik onome iz Jurskog parka.





Igru smo isprobali i na DX4/120, u SVGA. Nevjerojatno kako je glatko i tečno radila. Ova je igra moj favorit.

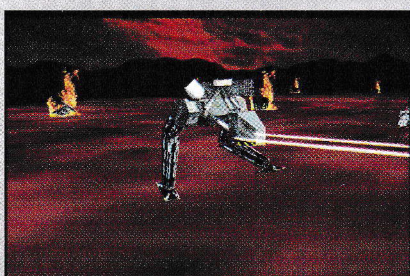
Shattered Steel

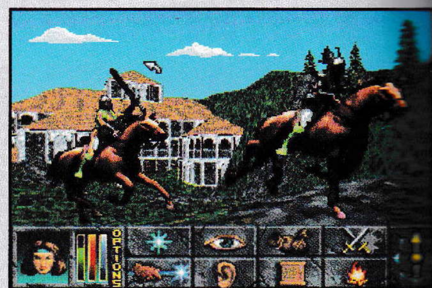
Hrvoje Kablar

Earthsiege i Mechwarrior 2 su pravi predstavnici ludo popularnog žanra "rat robota". Svojim manama i prednostima pokazali su put budućim igrama. Shattered Steel, najnovija igra BioWarea u Interplayovoj produkciji, trebala bi spojiti sve dobre osobine prijašnjih igara ove vrste i tako postati pravim remek djelom.

Priča je klasična. Takozvani Core World u 21. st. ima velikih problema s resursima, glad za prirodnim elementima je velika. Uzrok svemu je rat koji svakim danom poprima sve veće razmjere, a korist iz svega izvlače ogromne korporacije čiji plaćenici osvajaju i traže nove izvore. Vi ste baš jedan od njih i već treću godinu radite vrlo uspješno u jednoj vodećoj korporaciji. Sljedeći vaš cilj je planet Lanios, jedan od najbogatijih resursima. Sjedate za kokpit svog dragona, stežete znojnim rukama upravljačku palicu i hrabro krećete u nepoznato, u prvi od dvadeset dvaju svjetova. U Shattered Steel sam se zaljubio već na prvi pogled, čim sam vidio kratki demo ove igre. Privukao me je nevjerojatan, nestvaran, fenomenalan i vandimenzionalni grafički engine koji koristi tehniku sličnu Novalogicovom Voxel Spacu. On tjera igru u visokoj rezoluciji (640x480 točaka) i na 486-icama s takvom lakoćom da ne možete doći sebi od iznenađenja. Usto, teren je vrlo relističan, roboti su jako lijepo renderirani i vrlo brzi. BioWare na ovoj igri radi već drugu godinu, ali isplatilo se. Konačni Shattered Steel, koji izlazi u kasnu jesen, imat će 50 zasebnih misija na 22 različita 3D svijeta, 35 upečatljivih strašnih robota, modem, serijsku i mrežnu igru do 16 igrača te 29 najmaštovitijih ikad viđenih robota. Postojaće, isto tako, i neke misije koje ćete moći završiti na više načina. Naravno, BioWare se pobrinuo za vrlo originalni editor misija, koji će vam pružiti sate i sate zabave slaganjem planeta, terena, robota, neprijatelja i saveznika. Vrlo zanimljiv je i popis otvorenih problema koji je, za razliku od drugih kuća, BioWare hrabro objavio. Svi neprijatelji trče i pucaju, ali još uvijek nisu dovoljno pametni da izazovu najbolje igrače, treba još doraditi efekte eksplozija jer će to biti nešto dosad neviđeno, treba poraditi na smart bombama i navođenim raketama jer odveć lako uništavaju brze i trčeće robote. Napomenimo još da Shattered Steel nije simulacija već arkadna igra koja odiše svježinom, brzinom i originalnošću. Kad bismo još imali softverskih kuća kao što je BioWare, na našim PC-jima ne bismo imali problama s premalim brojem sličica u sekundi.







The Elder Scrolls: Daggerfall

Hrvoje Kablar

The Elder Scrolls: Daggerfall je dugo očekivani nastavak nagrađivanog FRP-a Elder Scrolls: Arena, u izvedbi Bethesde, softverske kuće koja je napravila vraški dobar Terminator: Future Shock.

Daggerfall kao i Terminator koristi grafički engine nazvan X(n)gine, koji tek ovdje pokazuje svoje najbolje lice.

On omogućava potpunu slobodu igrača u svih 360 stupnjeva s punim teksturiranim poligonima, višestruko osjenčanim objektima, VGA i SVGA grafiku i specijalne video efekte. X(n)gine vrlo dobro simulira i sve vremenske uvjete (kišu, snijeg i maglu), ali i realistične sjene i fraktalne objekte. I u samoj Bethesdi su vrlo samouvjereni te tvrde da je to danas najbolji grafički engine s brzinom Dooma i Dark Forcesa, fleksibilnošću i slobodom Descenta, a mi nemamo razloga da im ne vjerujemo.

Napravite sve što zamislite

Priča Daggerfalla smješetena je u području Tamriela kojeg okružuje Iliac Bay s dvije provincije, Hammerfallom i High Rockom. Daggerfall vas vodi u specijalnu Emperorovu misiju, a cilj vam je otkriti zavjeru protiv kraljevske obitelji. Vaše zgode se ne nastavljaju na one iz Arene, pa ste potpuno slobodni u kreiranju svoga lika. U igri istražujete Daggerfall uzduž i poprijeko, njegove lude priče, neuzvraćene ljubavi, mračno čarobiranje, zavjere, izdaje i mogućnost pokretanja moćne tisućugodišnje sile. Priča ide tako daleko da čak postoji mogućnost okretanja protiv Emperora, te završetka igre na pomalo čudan način. Znači, glavna je značajka Daggerfalla potpuna sloboda u odlučivanju i kreiranju priče.

Ali to nije sve

Uz fenomenalnu grafiku, Daggerfall nudi dobru glazbu i upečatljive zvučne efekte pa možete uživati slušajući žuborenje potoka i veseli cvrkut ptica. Tamriel carstvo proteže se na 65 gradova i regija, gdje ima raznih problema (ovisno o vašem izboru): loša žetva, zločin, ludi čarobnjak, padanje cijena, rast cijena, novi vladar, rat ili možda spaljivanje vještica. Igra nudi i neke nove spelove: Identify, Polymorph, Shadow, Slowfall, Telekinessis, Teleportation, Waterbreathing i Water walking. Postoji ih 78, a možete izrađivati i svoje originalne spelove s ugrađenim SpellMakerom. Pomoću njega možete raditi i vlastite napitke i magične predmete. Samo jedna napomena: Sve objavljene slike su u običnoj VGA grafici dok će konačna verzija podržavati SVGA grafiku. Daggerfall izlazi krajem rujna.







Ovi neprijatelji iz Dagerfalla obećavaju mnogo neprespavanih noći, bilo igrajući ovu igru ili zbog noćnoh mora poslije igranja.

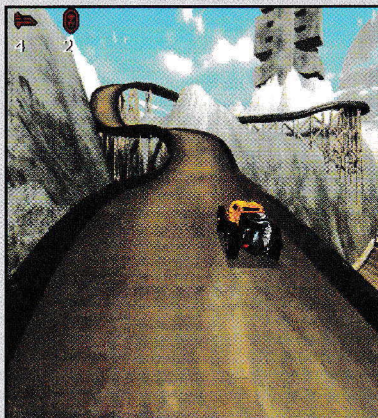


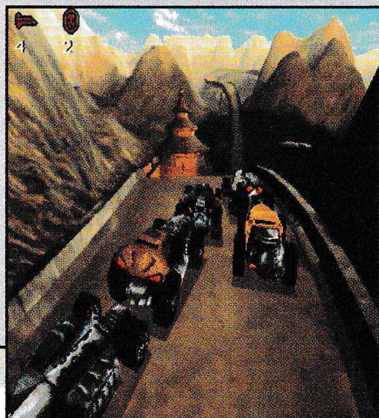
Megarace 2

Damir Rukavina

Prvi Megarace je bio jedan od prvih CD ROM-ova za PC, pa je prirodno da je srušio granice svojom grafikom i realizmom. Sada je 96. (barem mi tako kažu) i Megarace 2 kuca na naša vrata

Bit će tu jurnjave, pucanja, prekrasnih (nevjerojatno inteligentnih) plavuša i, naravno, Lance Boyle. Prvo zapazivo poboljšanje odnosi se na grafiku. Naime, čitava stvar je toliko brza i u SVGA modu da automobili gotovo prolete ekranom. Glavna stvar kod grafike je potpuno novi engine koji nevjerojatno dobro spaja Full Motion Video i real time renderiranje. Naime, vaše vozilo je napravljeno kao pravi 3d objekat koji se renderira u pravom vremenu, te se spaja na predrenderiranu pozadinu. Osim toga, u igri je korišten i light sourcing, koji dolazi do izražaja pri ulasku u tunel. Način igranja je postao daleko teži, a jedan od razloga je i realističnije ponašanje auta u zavojima i pri sudarima. Oružja možete kupovati, auto je nadograditi različitim sitnicama kao što su nitro, navođene rakete i mine. Osim toga, za Megarace 2 možemo reći da je prava utrka jer vam je zadatak stići prvi, a ne poubijati protivnike, kao u prvom nastavku. Ako vas je sve navedeno zapalilo za igru, onda vas sljedeći podatak neće radovati. Naime, Megarace 2 dolazi tek za mjesec dana.



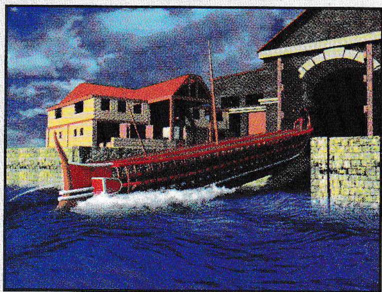


Ovaj voditeljski dvojac vodi vas kroz cijelu igru.





Rise and Rule Empires



Na početku igre ste u ulozi vladara izabranog naroda. Možete birati narode dnevne Mezopotamije, Kine, Egipta, Grčke ili Indije. Razlika između njih očituje se u različitim jedinicama, no sve su one podjednake kvalitete pa uglavnom nećete puno (gotovo ništa) profitirati njihovim izborom, nego vam savjetujem da svoje napore usmjerite razvoju taktike i, posebno, raspodjeli resursa. Dakako, krajnji cilj uvijek ostaje isti: razviti se do nebesa, pokoriti sve što gmiže i onemogućiti druge u tome. Već viđeno! Ili je programerima ponestalo ideja ili se boje zakoračiti u nešto novo, neistraženo (da ne kažem, neisplativo).

Bez pretjerivanja možemo reći da su se programeri stvarajući ovu igru uvelike služili CIVILIZACIJOM i to prvenstveno njenim prvim dijelom. Jasno je da su nastojali stvoriti igru koja će biti "bolja Civilizacija od Civilizacije". To bi im vjerojatno i uspjelo da ih nije pretekao za nekih 20-ak dana Microprose službenim nastavkom legendarne Sid Meierove igre. Znači, oba su tima imala istu zadaću, samo što je jedan igrao pod imenom koje je samo po sebi jamstvo uspjeha dok su se momci (i djevojke) iz Sierre morali barem dvostruko više truditi. Po mojoj procjeni, oni su djelomično i prestigli Microprose no ipak nedovoljno da bi ga skinuli s trona.

Po čemu je R&R bolji od Civilizacije?

Možda po nekim sitnicama. Tako npr. ako želite istraživati okolni teritorij (a morate, jer vam je na početku vidljiv samo mali dio oko početne jedinice (settlersa) ili početnog grada), jednostavno naredite jedinici da istražuje! To, naravno, ima svojih prednosti, jer vam neće (barem na početku) trebati 20-ak minuta dok pomaknete svoje istraživačke jedinice, ali loše je što nemate dobar vizualni pregled jedinica tj. ne znate gdje je koja odlutala dok god je ne potražite na mapi. Ako nalete na zasjedu, nestanu, a da vi to i ne primjetite.

Druga napredna opcija je 'patroliranje'. Naime, postavite jedinici par 'waypointa' i ona će se kretati po zadanoj ruti dok god je ne prekinete! Dalje, postoji mogućnost (uostalom kao i u Civilizaciji) uspostavljanja trgovačkih karavana između gradova, što je vrlo korisna opcija pomoću koje možete razviti veliki grad čak i u pustinji (znamo da su takvi nepovoljni dijelovi mape najčešće od iznimne strateške važnosti) i dopremati mu hranu, rude i.t.d. iz obližnjih bogatijih gradova.

Možda je najveća prednost ove igre, u usporedbi sa Civ 2, implementirana podrška za igranje u mreži, preko modema i serijskog linka!

Što je lošije?

Prvo bih spomenuo nemogućnost "napumpavanja" grada s više od 2200 stanovnika.

Očajno!!! A baš kad smo se počeli nadati...no, što je tu je.

ALTERNATIVNO

***Civilization 1, 2* * Jedina prava (bolja) alternativa ovoj igri je original od kojeg je kopirana. Logično, zar ne!?**

***Colonization* * Još jedan od klonova koju je napravio Microprose, kao i Civilization.**

***Quake* * Nije baš istog žandra, ali probajte, nećete zažaliti...**



Briga vas za druge, vi ste na konju...



Ukoliko neprijatelj ne želi predati grad milom, vi njega prisilite, najbolje kamenom iz katapulta.

e of Ancient

Patrik Pencinger

Nakon uspjeha koji je polučio nastavak Civilizationa, mnoge su se tvrtke polakomile za slavom (novcem) i počele izbacivati svoje više ili manje slične klonove. Učinila je to i Sierra. Koliko je uspjela u tome, prosudite sami.



Vaš istočnjački protivnik. Ne dajte da vas zastraši... hmmm... nasmije!?

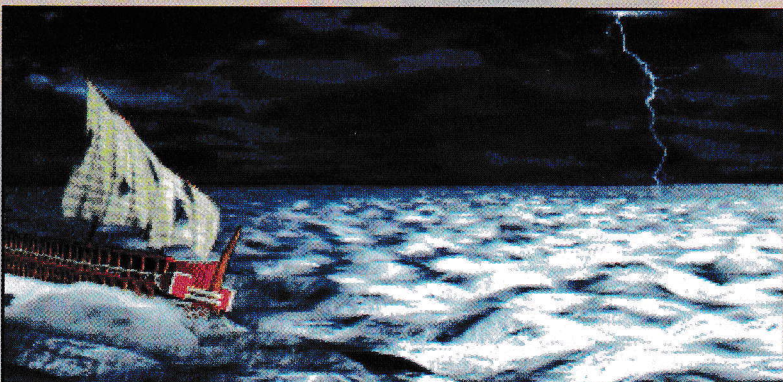
Nepotrebno kompliciranje je i uvođenje filozofa kao jedinice. On vrši mnoge korisne stvari, npr. gradnju cesta(!!!), ali širi i znanje. Naime, sustav istraživanja nešto je drugačiji od onoga u Civilizaciji (i lošiji). Ne istražuje se stvar po stvar, već se ukupna dostignuća dijele po "stupnjevima". Znanstveni se napredak dijeli na nekoliko grana i svaku treba posebno istražiti. Znan. napredak čine: oružje, obrana, znanost (tzv. SAGE knowledge), građevinarstvo. Kad sve te grane razvijete do određenog stupanja, i grad će se 'podignit' za jedan stupanj pa ćete ga moći dalje nadograđivati. Da, istražuje se svaki grad posebno, a postoji mogućnost razmjene znanja između gradova (uz pomoć filozofa). Što vam je građevinarstvo na većem razvojnom stupnju, bit će vam grad zaštićeniji od napada i brže će graditi svoje građevine. SAGE KNOWLEDGE ima najveću ulogu. Razvojem ove grane znanosti dobivate na infrastrukturi vašeg grada (države). Njen razvoj omogućava izgradnju nove gradske vijećnice, biblioteke, crkve i sličnih struktura potrebnih za duhovnu zadovoljstvo i poslušnost vašeg stanovništva. Ponekad je teško procijeniti koju granu istraživati da bi



postigli prednost pred ostalim igračima, koja može biti od presudne važnosti za konačni ishod igre!

Najvažnije je u igri pravilno upravljanje pojedinim gradom, odnosno pravilno rasporediti zaduženja građana. Oni mogu (moraju) biti sakupljači hrane, sakupljači ostalih sirovina (ruda, drveta...), znanstvenici i graditelji. Sakupljači hrane su najvažniji. Ako ih je premalo, grad ubrzo odumire, a ako ih je previše, hrana propada. Ako želite porast gradskog stanovništva (što je posebno važno na početku), morate uvijek imati viška hrane (surplus). Ostali su od nešto manje važnosti, barem za preživljavanje grada. Djelatnost znanstvenika svima je jasna, a o broju graditelja ovisit će brzina kojom će se stvarati jedinice i građevine.

Konačnu presudu za ovu igru prilično je teško sročiti. Odlikuje se nekim zanimljivim rješenjima, katkad je potpuno smanjen udio ljudskog faktora, a na pojedinim mjestima se, opet, treba previše zadržavati. Takvi izleti u krajnosti nikome ne prijaju, a pogotovo nama, razmaženim igračima! KONAČNA PRESUDA bila bi, možda, ipak: Civilizacija lošija od Civilizacije...



Nasukali ste se... Što sada? Jednostavno, izgradite novo carstvo!

R&R OF ANCIENT EMPIRE

Igrano na: PC 486/100, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	84%
Grafika	81%
Igrivost	65%

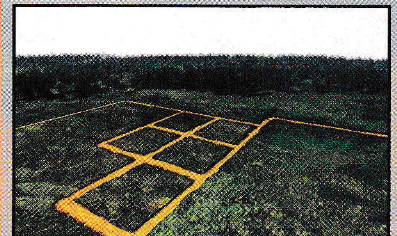
Sierra

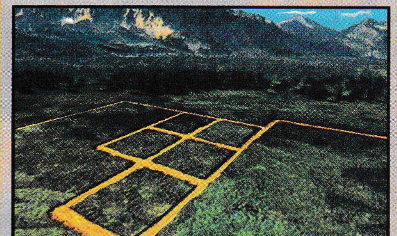
UKUPNO 68%

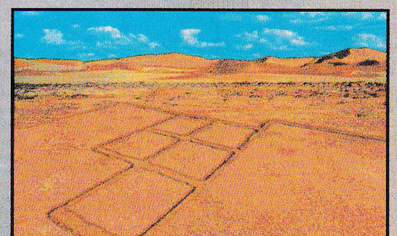
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Tereni

Zavisno od položaja na mapi razlikuje se teren na kojem gradite grad. Tako to može biti u podnožju planine, u pustinji ili na ravnici. Vrsta terena utječe na progres u gradu.







Quake

Damir Rukavina

Napokon! Stigao je Id-jev Quake u kojem je više krvi negoli u svim dokumentarnim filmovima o klaonicama...

Prve su vijesti o Quakeu široj javnosti stigle sredinom prošle godine iako je sam projekt krenuo nekih tri godine prije. Početno je igra bila zamišljena kao izravan nastavak Dooma, no, želeći zasjeniti ostale proizvođače s ... ornošću, Id je htio koristiti do... neviđeni full-3d grafički engine.

No, iskrsnuli su i proble-mi, poput onog o zahtjevima. Naime, ono što je Id imao u planu, naravno, nije bilo u skladu s tadašnjim standard-om. Zašto? Kao prvo, zahtje... prvotnog enginea su bili tolik... bi na novi sustav trebalo pot... silne novce. Osim toga, društ... je postavilo kriterij da igra bude savršena (aaargh).



No, evo nas već u razdoblju u kojem se sve više počinje dizati prašina. Naime, Apogee je načinio pravi potez izdavši Duke Nukem 3d i tako pograbio novac prije nego se Id i snašao. Duke Nukem 3d bila je ...stinu kulta igra. No, shvativši ... se ne živi od stare slave, ...eevci su se bacili na posao ...i napraviti i svoju igru u Full-... ali, doduše, ni do dana ...šnjeg nema ni P od Preya.



Sličan je potez povukao i Epic svojim Unrealom, koji, moram priznati, plijeni svojom grafikom, pa čak nadmašuje i onu u Quakeu. No, kako stvari stoje, nema ni četvrtine "U" od Unreala. Drugim riječima, Quake na zemlji stoji čvrsto na svojim kozjim papcima.

3d 4 U

Zavirimo nakratko u kronologiju Id-ovih 3d igara zadnjih osam godina. Prva je bila Wolfenstein 3d, koju bi danas, u najboljem slučaju, mogli uvrstiti u turski shareware trend. No, bilo kako bilo, Wolfenstein 3d je otvorio potpuno novi pogled u svijet igara svojom nevjerojatno brzom 3d animacijom i velikom slobodom kretanja.

Potom je stigao Doom, koji je u Hackeru opisivan već najmanje petnaest puta, ali ako netko dosad nije čuo za ovu igru, vjerojatno je prošlih šest godina živio u pećini.

U zadnjih godinu dana mogli smo igrati i igre stvorene u suradnji Id-a i Ravena. Prva je bila Heretic, koja je u igre te vrste unijela mogućnost gledanja gore ili dolje i mnoge zanimljive osobine poput inventara, letenja i, što je najzanimljivije, tematskih nivoa.

No, bilo kako bilo, ove igre su imale jednostavnu bitmap rutinu, koja je igraču na neki način davala dojam "3d-a", iako nije imala veze s tim. Ovih mjeseci, kad svi noviji 3d FPP-i imaju pravu poligonsku 3d rutinu, možemo se diviti njihovom glatkom i sjajnom izgledu. No, unatoč tome, gomila tih igara nije ni ugledala danje svjetlo. Sve što smo mogli vidjeti bili su sjajni screen-shotovi od kojih nas prolaze ugodni žmarci. No, na kraju bar možemo odahnuti jer je Quake pravi dokaz da će od igara "treće generacije" (ah, kakav stručni naziv) na PC-u ipak nešto biti.

Za početak, Quake je rađen po uzoru na Doom (mada je zapravo bio u planu čak prije njega). No, bez savjeta igrača ništa ne bi bilo te je mnogo njihovih prijedloga uzeto u

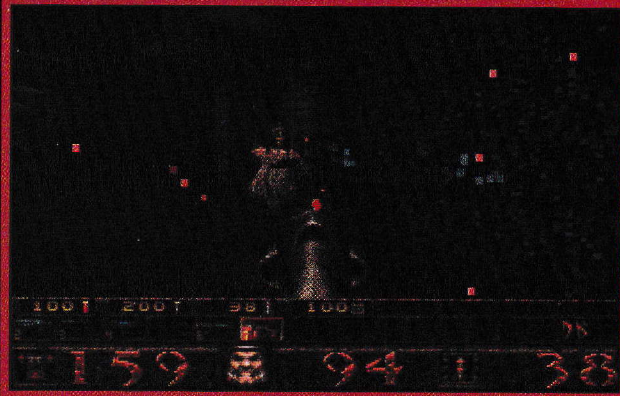
Samo pogledajte ovog jadnika. Mogu se kladiti da jedva čeka da zaigra "fetch the slug"



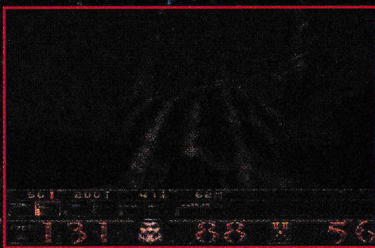
Deathmatch me Baby...

4 pravila uspjeha (u ovoj igri, naravno)

1. čim više koristiti lightning gun, jer ako se, primjerice, ispali u vodu, sve što pliva doživi nepotrebno oživljavanje megawatskim udarom
2. super-nailgun treba koristiti samo i jedino protiv nasrnule gamadi, tj. protiv demona i početnika
3. treba biti što bliže zidu, tako da ne gubite vrijeme vadeći metke iz kičme
4. nasamarite protivnika tako da uđe u zamku, a potom je aktivirajte (ništa slađe)







Samo pogledajte što se dogodi kada neredovito posjećujete svog stomatologa. Eto recimo, Shub Nuggarath je imao komplekse od svojih najranijih dana. Osim toga kad je bio mali tata ga je slučajno po glavi opalio garažnim vratima.

obzir, čime je poboljšana fleksibilnost same igre. Taj potez mi se svidio, s obzirom da su uzeti u obzir i detalji poput otvaranja vrata bez dosadnog "space"-pa-uđi sustava. Ovime je postignuta daleko veća mogućnost kretanja i manevriranja jer igrač sada treba samo prošetati do vrata i računalo će to prihvatiti kao njihovo otvaranje. Osim toga, deathmatch se ovog puta može igrati i u timovima, tako da igrači idu dva na dva, tri na tri i sl., te kooperacije u modu "ukradi zastavicu" (nešto u stilu Return Firea), dok je u planu i mod "skrivača" (*urk*). Borba u modu za više igrača je bolja nego u bilo kojoj igri tog tipa. Naime, kad se, primjerice, igra u timovima, moguće je odabir pravila (npr. pravilo prema kojem nije moguće rastrgati svog partnera, čime iskorjenjujete osobe koje u bezizlaznim situacijama kreću u napad na bližnjeg svog). Osim takvih sitnica, igra obiluje mnoštvom deathmatch nivoa, koje smo imali prilike igrati u redakciji. Već nakon petminutnih nervoznih krikova i Silvanovog prigovaranja da mu je nakon 30-ak fragova razlike u borbi sa pogodite kime crkla tipkovnica (khm), dojmovi su bili poput onih u jeftinim reklamama za strane deterdžente (nije samo čisto, nego....je!'..).

Štoviše, zajednički smo zaključili da je razlika između borbe u timovima i borbe jedan na jedan jednaka onoj kod borbe za jednog igrača i deathmatcha. Drugim riječima, čuvanje partnerovih leđa, maksimalna rasturačina te nevjerojatno ugodan osjećaj da u tim hladnim hodnicima ima netko tko te cijeni čine Quake nevjerojatno privlačnom i atraktivnom igrom. No, to nije sve.... slijedi dio teksta koji govori o single playu, iako ni priča o deathmatchu nije još gotova.

Singles

Igra počinje u bližoj budućnosti u kojoj su otkriveni posebni prolazi - Slip Gate. Njih je moguće otvoriti samo na poseban način izazvavši potres u određenom vremenskom slijedu, pri čemu se otvara prolaz i bla, bla, bla, bla... No, kako to uvijek biva, na scenu upadaju teroristi, ukradu Slip Gate i uprskaju cijelu stvar frekventnim upadima u vojne baze. Naravno, tu je i antiteroristički specijalac kojeg angažira Pentagon. On i njegov tim bi trebali što prije upasti u jedan Slip Gate te neutralizirati prijetnju pod kodnim imenom Quake (znači, otud Quake u naslovu). Naravno, sve pođe po zlu



Guns 'R' Us

Oružja, oružja, oružja...čak i kad pomislite da ste vidjeli sve, promislite ponovno. Quake predstavlja arsenal koji prelazi iz sadizma u vandalizam. U redu; u redu, krenimo na njihov opis.



AXE

Krvava sjekira kojom ub.....u redu - jasno vam je.
SNAGA: jako
RITAM PALJBE: -
MUNICIJA: -
DOMET: minimalan

OCJENA: 1

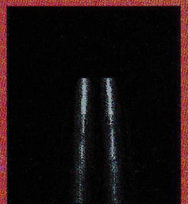
SHOTGUN



Otvarač konzervi kojim provjeravate da li protivnici boluju od raka, a oni vam nakon toga zahvaljuju tako da legnu na pod.
SNAGA: slabo
RITAM PALJBE: spor
MUNICIJA: patrone
DOMET: mali

OCJENA: 2

DOUBLE BARELLED SHOTGUN



Isto kao i gore, samo što osim raka otkriva i tumor mozga.
SNAGA: jako
RITAM PALJBE: spor
MUNCIJA: patrone
DOMET: mali

OCJENA: 2.5

NAILGUN

Djevojčica brala jagode
Nešto je ubode
A mislila je da je trava...
Nije trava, nego 27 cm dug čavao koji zaustavlja sve u prvih pet sekundi osim Shamblera.
Jedini njegov nedostatak je što vrlo brzo troši municiju koja se vrlo teško nalazi.



SNAGA: slabo
RITAM PALJBE: brz
MUNICIJA: 27cm dugi čavli
DOMET: velik

OCJENA: 3

SUPER NAILGUN



Djevojčica opet brala jagode (nakon par kirurških intervencija)
Nešto je izbode (opet)
A mislila je da je trava...
Nije trava, nego još 50 čavala.
SNAGA: jako
RITAM PALJBE: vrlo brz
MUNICIJA: 27cm dugi čavli
DOMET:velik

OCJENA: 5

GRENADE LAUNCHER

Uzmite mališu, ubacite raketu, pritisnite okidač i....presto! Istant tempirane granate (čekaju čak dvije sek. da eksplodiraju).
SNAGA: vrlo jako
RITAM PALJBE: spor
MUNICIJA: rakete
DOMET: varira



OCJENA: 4

ROCKET LAUNCHER



Neka si istočnjaci grizu bradu. Ova beštija ispaljuje rafal dalekometnih raketa koje osim što negativcima permanentno oduzimaju 80% tjelesne težine, rade divan vatromet.
SNAGA: vrlo jako
RITAM PALJBE: brz
MUNICIJA: rakete
DOMET: velik

OCJENA: 3.5

LIGHTNING GUN

Nakon korištenja ovog superoružja, većina stvari koje gledate će vam se zahvaljivati ležanjem na podu. Ako napadate u vodi, energija sprži sve što pliva. Jedini problem je račun koji će vam Elektra poslati sljedećeg mjeseca.
SNAGA: ukupan energetski potrošak zagrebačke županije.
RITAM PALJBE: sjetite se zalijevanja vrta
MUNICIJA: super-baterija
DOMET: mali

OCJENA: 5



Nemreš bolivit!

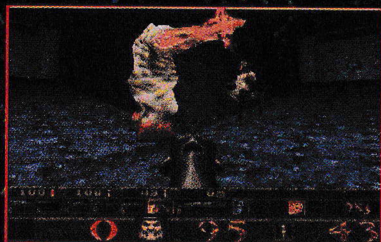
(zanimljivosti o Quakeu)

1. Quake još nije ni izašao u Europi, a već je zabranjen u Njemačkoj (pitamo se zašto).
2. John Carmack je svoj lik u AD&D (Advanced Dungeons and Dragons) nazvao Quake (odakle i ime ovoj igri).
3. Quake ima preko 400 Mb glazbe i nasilnih zvukova. Dobra vijest svim ljubiteljima žestoke svirke - NiN (Nine Inch Nails) su komponirali i izveli glazbu za igru.
4. Quake je najvažnija igra u povijesti PC-a (barem za mene)

na dan "D", kad će vaša vojna baza biti napadnuta, a vi jedini preživjeti. Zahtjevi u Quakeu?

Prije nego počnem navoditi sva silna čuda tehnologije, napominjem da Quake izgleda puno bolje od bilo čega viđenog na PC-u u zadnje vrijeme, ali je i vrlo zahtjevan. Štoviše, svi će vlasnici jačih dx2-80 imati hrpu prigovora kako je njihov primjerak Quakea napunjen slajdovima s bakinog prošlog boravka u Čateškim. Naime, po meni, minimalan prijedlog za konfiguraciju pri igri u low-resu je konfiguracija poput moje (5x86-133 16MB RAM). Dobro, sad, kad smo to razjasnili, krenimo na stvar.

Ambijent u Quakeu je iznimno fleksibilan, iako je i dalje bezobličan. U redu.....igra JE super. Ima tu pucnjave pod vodom i iznad nje, klaustrofobičnih sobica s tipom koji bi najviše volio vaše jestive dijelove, te jamesbondovske jurnjave pred bodljikavim zidom, koji nalijeće na vas punom brzinom.... no ipak kad završite igru i pobijete sve oko sebe, jednostavno se zapitate gdje ste bili i što ste radili. Znam, znam, tu su još i makljaže s hrpom zombija na groblju ili makljaže usred kanalizacije s hordom rottweilera (pa što, tužite me Društvu za zaštitu životinja). Recimo koju i o likovima. Moramo čestitati jer je igra puna najmaštovitijih i najstrašnijih stvorova dosad viđenih u FPP-ima. Osim njihovih prirodnih kretnji i prekrasne 100% poligonske strukture, čudovišta proizvode zvukove koji lede krv u žilama, primjerice, Shamblerovo (veliko debelo umotano g...) mrmljanje je obično predznak golemog gubitka energije, a ako ne i života. Stil u kojem je Quake organiziran mogao bi se porediti s gotskim jer je prepun pentagrama i demonski nasmiješenih grimasa.





Obiteljske svade... Ne možete zamisliti dan bez njih. Osim toga, Shambler očito ne shvaća da njegov suradnik jutros na stolu nije pronašao lovu za kruh i cigarete.

Shakii the Wolf

Danijel Bižić



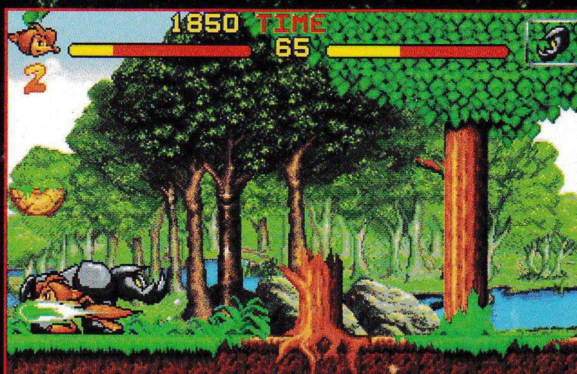
Mali vuk Shakii vladao je svojom zemljom sve dok se nije pojavio zločesti lav te ga protjerao i preuzeo vlast. I što mu drugo preostaje, već se ponovno izboriti za svoje prijestolje. Vi ste, naravno, u ulozi Shakiija koji se bori za pravdu (kako originalno).

Negdje sam pročitao da je ova igra puna humora, ali mene je jedino nasmijalo pojavljivanje ove igre na CD-u. Ljudi iz tvrtke Microleague doista su optimisti ako se nadaju da će nas ovom igrom oduševiti. Vuk Shakii je simpatičan, napadaju ga razni neprijatelji: oživjele grane, puževi s bodljikavim kućicama koji te svoje bodlje ispaljuju u svim smjerovima, mutirane pčele i slično. Vaši su pokreti vrlo ograničeni, ali zato imate četiri udarca. Na svakom nivou je jedan ili dva glavna neprijatelja, a njihov izgled tjera vas na histeričan smijeh. No, vrhunac svega su njihovi komentari poput, ha,ha, sad si gotov! Kad ubijete velikog kamenog nosoroga, iza njega će ostati pršut. Nije od kamena, slobodno ga pojedite. Gubitkom svih života, javlja se natpis Game Over i bolesno iritirajuća melodija koju ne možete prekinuti. Sve u svemu, dojam je katastrofalan. No, kako imena u igri zvuče sumnjivo japanski, vjerojatno je i njen autor istog podrijetla. Možda baš stoga mi zapadnjaci nikad nećemo moći dokučiti što je dobro u ovoj igri. I konačno, jedan savjet: ako vam je dosta dobrih igara, nabavite Shakii the Wolf.





Mali Shakii jurca šumom i sređuje neprijatelje.



SHAKII THE WOLF	
Igrano na: PC 486/80, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	51%
Grafika	59%
Igrivost	61%
Microleague	
UKUPNO	55%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB	





Shambler je mrtav, ali ovaj mališan nije. Živimo harmonično... "Fetch the slug, boy".

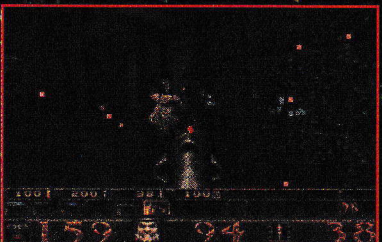
Naime, Quake je vjerojatno najviše 666-erski "nabrijan" proizvod. Štoviše, igra je krajnje nabrijana ultranasiljem koje čak nije najizraženije u borbi, već u zidnim teksturama. Primjerice, na groblju su križevi na koje je prikovana koža s lica bivšeg vlasnika (brr...).

Želite još? Pa, recimo da su lampe koje su prekrivene gore navedenom zaštitom, iako cool - vrlo, vrlo neukusne. Mislim...igrao sam Mortal Kombat i slično, no, vjerujte mi....ovo ipak ide malo predaleko.

YA...YA Really love me... Thank Ya all.....

Quake je po mom osobnom mišljenju svojevrsni dar božji, prvenstveno zbog deathmatch mogućnosti te grafike i ugođaja. Na kraju ove teme broja i moga dana (ovo pišem u 2:33 ujutro), ne preostaje mi ništa drugo nego da zajedno s mojim istomišljenicima dam podršku svim tvrtkama, a pogotovo ID-u i Apogee-u....Tko zna, možda jednog dana dobijemo i Duke Nukem Real 3d.

Glede činjenice da Quake i nije toliko krvav evo vam i dokaz jer osim pauka na ekranu nema niti jednog leša.





AH-64D Longbow



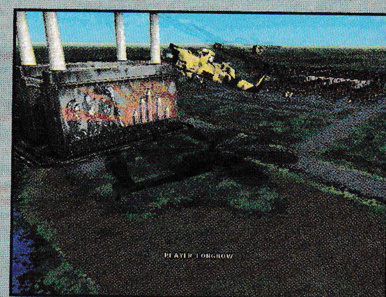
Dario Rakovac

No većina, vjerojatno, ne zna da su te sudbonosne noći iračku granicu prvi prešli upravo Apache helikopteri. Bilo je tu osam letjelica 101. zračno desantne divizije američke vojske, koje su činile udarnu grupu "Normandija". Ostalo je, kako se obično kaže, povijest... Helikopteri AH-64 Apache proslavili su se upravo tijekom Pustinjske oluje, najveće vojne operacije od završetka drugog svjetskog rata. Tamo su odigrali iznimno važnu ulogu, njihova je zadaća bila očistiti put svojoj zračnoj potpori. Krenuli su prvi... vratili su se bez gubitaka. Helikopter se ponovno pokazao jednim od najkorisnijih oružja suvremenih vojskovođa, a kraljem današnjih borbenih helikoptera postao je AH-64!

17. je siječnja 1991. godine. Sat je otkucao ponoć. Ti su otkucaji označili da je isteklo i vrijeme dano Iraku za povlačenje iz Kuvajta... Svi znamo što je bilo poslije...

Helikopteri i simulacije letenja

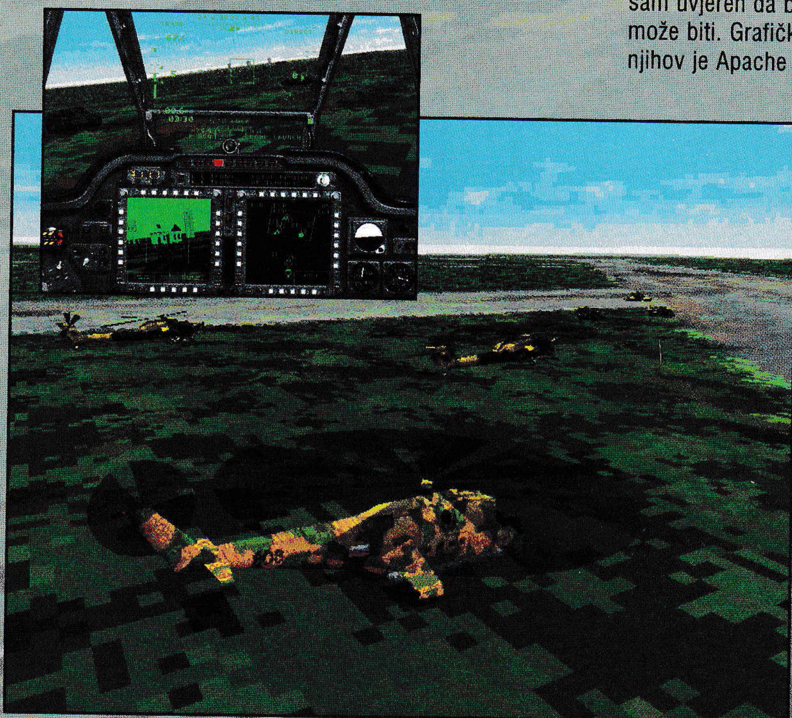
U posljednje vrijeme, čini se da je nastala prava poplava simulacija letenja u kojima helikopteri igraju glavnu ulogu. Lavinu je pokrenuo remake legendarnog Commanchea u multiplayer verziji, a trend je nastavio više nego poznati Digital Integration sa svojim AH-64 Longbowom. Bilo je samo pitanje koliko će Electronic Artsu, ojačanom s Jane's Information Group, biti potrebno da da pravi odgovor. Zar je itko i mogao sumnjati? Ono što je Origin u okrilju Electronic Artsa ponudio doista je predobro da bi bilo istinito. Iskreno, nakon zadovoljstva koje mi je pružio stari dobri Dave Marshall iz DI-a, bio sam uvjeren da boljega od toga ne može biti. Grafički, možda, ne prejak, njihov je Apache osvajao stvarnošću i



ugođajem. Kad sam prvi put čuo da Origin stvara nešto slično, prva pomisao bila mi je na Strike Commandera. Bio sam uvjeren kako ćemo opet dobiti megabajte grafike i zvuka koji će neuspješno pokušati prikriti manjke u realnosti. Čim sam prvi put pokrenuo Apachea, vidjevši standardno Originovo sučelje, bio sam još sigurniji... Oh ne, pomislio sam, opet će se na mene u svakoj misiji sjatiti bezbroj neprijatelja koje ću ja sve, nakon što ispucam sav arsenal, rušiti pa makar i kamenjem. Srećom, prevario sam se kao nikad prije...

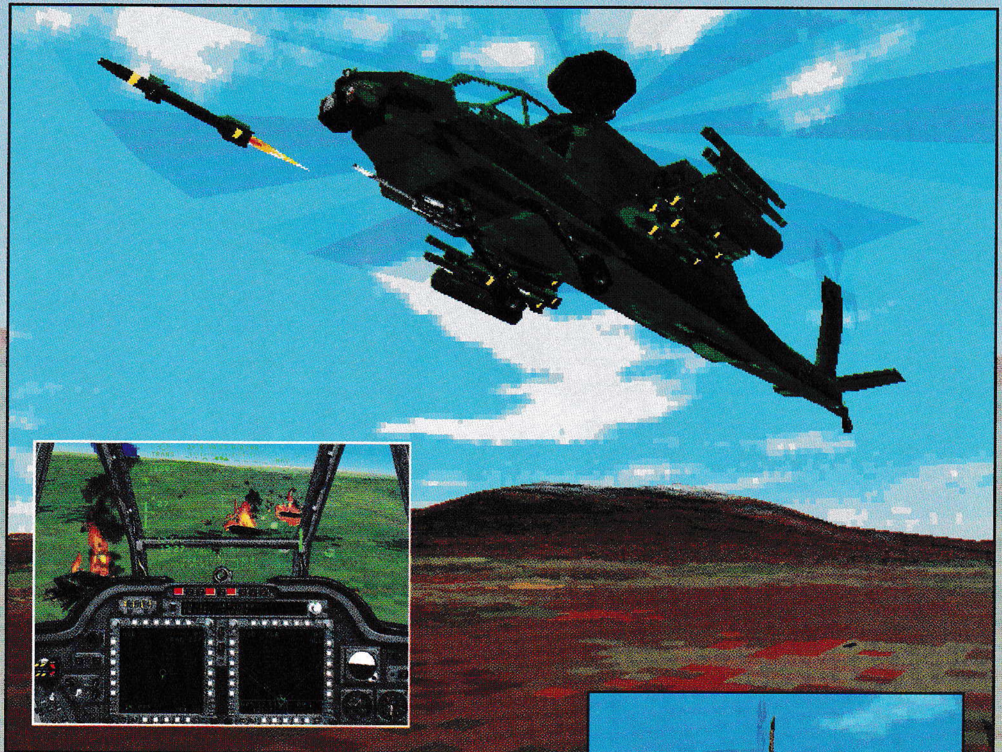
Originov Apache

Počnimo s propagandnim materijalom... Ljudi iz Origina kažu da se u Apacheu nalazi 20 000 kvadratnih kilometara stvarnog terena! Vjerujte im. Teren je toliko realan da ga slobodno možete koristiti za orijentaciju jer ne postoji mogućnost da na isti objekt naletite dvaput. Osim toga, sami su objekti tako detaljni da na tvornicama možete vidjeti najljepša ostvarenja socijalističkih propagandnih umjetnika, vozila izgledaju onako kako uistinu izgledaju, prostor oko vas je tako stvaran da je i sam let pravo zadovoljstvo. Ono na što Dave Marshall nije obratio pozornost dečki iz Origina dotjerali su do savršenstva! Nema više dosadnog leta preko nečeg smeđeg ili zelenog. Sve to tako dobro izgleda te je teško povjerovati da se



Detaljna grafika i dobar zvuk privući će i one koji nisu pretjerano skloni letjelicama.

radi samo o igri. A ni Apache nije samo lijepa igračka. U izradi letnog modela sudjelovali su vrhunski vojni stručnjaci, a igru su testirali američki vojni piloti. Na raspolaganju vam je čak i određen broj povijesnih misija koje su proslavile AH-64 u Iraku i Panami. Pored njih, imate i cijelu kampanju, koja baš i nije posve nerealna. Radi se o Baltiku, a vi ćete se naći na poljsko-ukrajinskoj granici očekujući napad zajednice neovisnih država... Tu u igru uskače Jane. Ljudi iz Jane's Information Groupa omogućili su programerima da, koristeći najnovije podatke o rasporedu i snazi vojnih snaga istočnoeuropskih država, naprave pozadinu istog stupnja realnosti kakav je i u ostalim dijelovima ove simulacije. Naravno, kao što je uobičajeno, postoji opcija za samostalno stvaranje misija, kojih i bez toga, uključujući instant misije, ima oko 250! Svi Janeovi resursi bit će vam na raspolaganju, a jedino ograničenje bit će vam vlastita mašta.



U cockpitu...

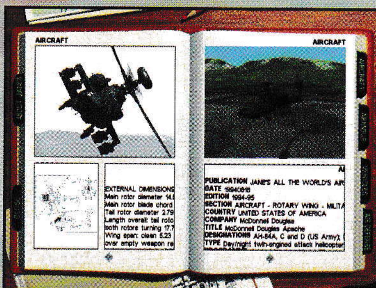
Prave snage i moći Apachea postat ćete svjesni tek kad prvi put "poletite". Nevjerojatan je ugođaj koji vas prati kroz cijelu igru. Bilo da ste na ledenom Baltiku, u iračkoj pustinji, panamskoj džungli ili na sigurnom teksaškom trenažnom poligonu, doživljaj prostora i bojnog polja je nešto neviđeo. Svi ste se već naslušali eksplozija i šumova radio prijemnika, ali kad ih čujete ovdje, pomislit ćete da vas je netko cijelo vrijeme vukao za nos.

Sve je tako detaljno, oružja, neprijatelj, okolina... Ne želim ni pomisliti što bi se dogodilo da igra podržava neku od VR kaciga. Tko li bi me tada uvjerio da zapravo sjedim u svojoj sobici i udaram po svojoj sirotoj tipkovnici i napaćenom joysticku...



Opet Jane's...

Kao i u ATF-u, Electronic Arts je surađivao sa Jane's Information Group, pa ćete i ovog puta moći pročitati nešto više o vojnim helikopterima i njihovoj opremi. Jane's forever!

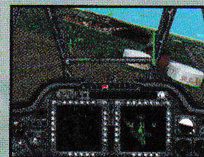




Med i mlijeko?

Nažalost, koliko se god savršenim činio, Apache ima svojih nedostataka. Najveći je nedostatak multiplayer opcije. Priča se da bi u skoroj budućnosti mogao izaći nekakav dodatak, ali priča se i da će sunce jednog dana izaći na sjeveru. Ako su ga imali u planu, Originovci su trebali pričekati i dati nam cjelovit proizvod. Svi, nažalost, vrlo dobro znamo kako prolazimo s raznim patchevima i dodatnim diskovima... Osim toga, Apache je prilično zahtjevan. Teoretski, minimum je 486/66, ali praksa nam kao i uvijek nudi drugu priču. Uvijek me je zanimalo gdje ljudi koji pišu preporuku za minimalnu konfiguraciju nabavljaju dijelove? Uistinu bih volio vidjeti 486-icu koja će makar i u niskoj rezoluciji tjerati Apachea. Ono što bi realno moglo navesti kao minimalnu konfiguracija je ona koja dolazi kao preporučena - Pentium na 100 MHz i obaveznih 16 MB radne memorije. Ispod toga, o detaljima i barem kakvoj takvoj visokoj rezoluciji ne treba ni sanjati. Ovo je već stara priča, ali što je tu je... Dani kad je za pogonski stroj našeg Apachea bio dovoljan mali ZX Spectrum sa svojih 48K davno su iza nas.







No, ako zaboravimo način grafiku i zvuk, je li se štogod bitno doista promijenilo?

AH-64D LONGBOW

Igrano na: PC P5/166, 16MB

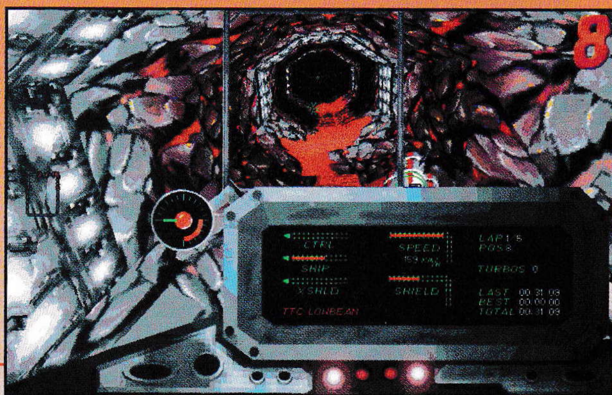
Druge platforme: N/A

Zvuk	85%
Grafika	92%
Igrivost	80%

Electronic Arts

UKUPNO 89%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB







Staze na kojima se u Battle Race-u utrkujete vrlo su raznolike. Eto, ove tri slike, koliko god se to nevjerojatnim činilo, prikazuju tri potpuno različite staze. Ako ništa drugo, vrijeme prilagođavanja svedeno je na minimum.



Battle Race

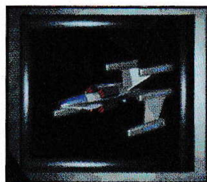
Volite utrke futurističkih letjelica, osjećaj brzine, razorni arsenal, nemilosrdnu borbu, a jedino je pravilo stići na cilj u dovoljnom broju komada... Sve imamo tu... Još i da je napravljeno kako treba...

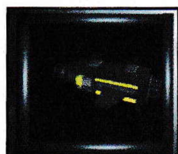
Dario Rakovac

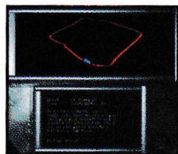
Pred nama je opet jedna od vrlo zanimljivih mješavina čiste jurnjave i nemilosrdne pucačine. No, Battle Race je i više od toga... Nije to obična arkada, to je simulacija! Prilično neuspjela simulacija pokušaja da se napravi koliko toliko zanimljiva igra. Na prvi pogled, tijekom instalacije i setupa, igra još i obećaje. Instalacija vam na izbor nudi 3D akceleratorske kartice i hrpu opcija za izvlačenje maksimuma iz postojećih popularnih grafičkih chipova, setup podržava sve moguće vrste kontrolera, igru za jednog ili više igrača... Dobro, možda vas je čak i impresionirao solidan izbor letjelica, broj staza - sasvim dovoljan uzmemo li u obzir činjenicu da su programeri ostali bez trunke mašte već nakon tih nekoliko bijednih pokušaja da vam nabiju komplekse i natjeraju vas da posumnjate u svoje sposobnosti.

Let the show begin...

Kad sam prvi put pokušao igrati Battle Race, krenuo sam poput svakog pravog majstora na samu utrku. Heh, kakve li greške... Prvih deset minuta razbijao sam si glavu brojnim komandama na tipkovnici, pokušavajući istodobno odrediti što je prolaz, a što zid. Istina, možda sam se trebao usredotočiti samo na jedan od tih problema, ali Battle Race ih tako jedinstveno povezuje da je to jednostavno nemoguće... Tu sam i prvi puta pokleknuo. Otvorio sam ormar i dohvatio se svog veteranskog joysticka. Tko će se sada smijati, pomislio sam... ali, iskreno, nastavio sam plakati, vidjevši da mi se status ni s joystickom nije puno poboljšao... No dobro, godine su tu... Možda više i nisam tako brz kao što sam nekad bio, možda nije problem u igri.





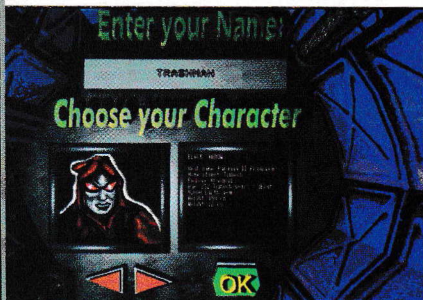


Ona, usprkos brojnim detaljima i visokoj rezoluciji, radi zapanjujućom brzinom. Ipak, kad bi tih divnih detalja bilo barem trunku manje, možda bi se ulazi u tunele isticali dovoljno pa ih ne biste uporno mijenjali sa zidovima. Ovako, stvar je vrlo zanimljiva, a pokušate li istodobno promijeniti oružje i učiniti bilo što sa sustavima vaše moćne letjelice, gotovi ste. Naime, kao i svaka druga vrhunska arkada i Battle Race ima petnaestak tipki za upravljanje, pa ako vam sama navigacija kroz potpuno nepregledne tunele nije dovoljna, eto pravog izazova...

Srećom kraj...

... Rekao sam u trenutku kad se moja divna jurilica prvi put raspala. Svi oni udarci o kamen pri nezamislivim brzinama ipak su bili previše... No, budimo na trenutak realni. Battle Race je solidna igra. Na kraju, nemamo svi podjednake standarde, zar ne? Neki od nas detalje poput igrivosti i ne cijene previše. Ima li među vama takvih, nemojte propustite priliku... Krenete li u nabavku novih igara, pogledajte pod onu golemu paučinu na polici... Vaš Battle Race upravo je tamo i čeka na vas...

BATTLE RACE	
Igrano na: PC P5/166, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	71%
Grafika	76%
Igrivost	42%
Soft. Enterprises	
UKUPNO	32%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	





Speed Rage

Tihomir Jauk

Brzo, brže, najbrže je moto igre Speed Rage. Odaberite Dune Buggy ili Speed Boat i dokažite da ste brži i od računala.



Tvrtka Telstar je stvorila ovu igru nadajući se da ćemo izvježbati reflekse i prste kao da nemamo kod kuće daljinski upravljač. Uostalom, oni danas imaju više tipki nego tipkovnica, a ionako ćete u ovoj igri koristiti samo strelice za smijer, Ctrl za pucanje i Alt za odabir oružja. Igru možete igrati u mreži, preko modema ili serijskog linka. Umrežiti se može čak 16 superbrzih hackera, ali samo ako imaju 16 Pentium koji će to moći prožvakati.

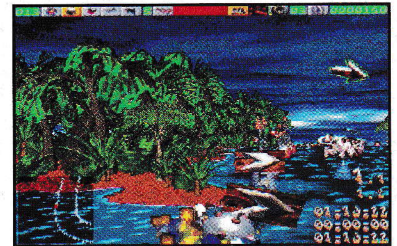
Samo dva igrača mogu igrati licem u lice i međusobno se uništavati pomoću 5 vrsta oružja. Riječ je o prilično poznatim i vrlo efikasnim oružjima kao što su plasma, oil (Dune Buggy) ili mines (Speed Boat), granades, missile i rockets. Njihove karakteristike već znate te ih nije potrebno posebno navoditi. Na raspolaganju vam je 10 staza. Razlikuju se strukturom,



ali i grafikom koja je jedna od glavnih odlika ove igre. Naime, riječ je o prekrasnoj kombinaciji bitmapirane i vektorske grafike koja će vašem računalu iscrpsti i zadnji procesorski ciklus prije nego slika stigne do vašeg oka. Sve su stvari oko vas renderirane. Fantazijski svijet ludih utrka se generira pred vašim očima. Futuristička vozila na turbo pogon koja poskakuju zrakom, strelice koje označavaju opasan zavoj. Na svakoj od njih je kosturska glava koja vas uvjerava da misli ozbiljno. Dotaknete li je, vozilo će vam bljesnuti i reći, auu, to boli! No vi se ne obazirete već grčevito pritišćete tipku za gas, drugom rukom birate najsmrtonosnije oružje koje još niste potrošili i ispaljujete ga na jadnika ispred vas. Čim vam dosadi žuta boja pustinjskog pijeska i prašina u nosnicama, udahnite čisti morski aerosol, s primjesama kerozina, pregazite kojeg kamikaza kupača i postavite koju podvodnu minu (gdje li je sada Green Peace?).

A što ako se to predaleko čuje? Stišajte svoje zvučnike, zatvorite vrata, i prozore, da susjedi ne bi počeli trčati u podrum od silnih eksplozija (ako često igrate Doom, onda to nije potrebno; već su se navikli). Zvučni efekti su prilično dobri,

Najlošija stvar u vožnji motornih čamaca su znakovi. Hmm, nikako da ih zaobiđem.



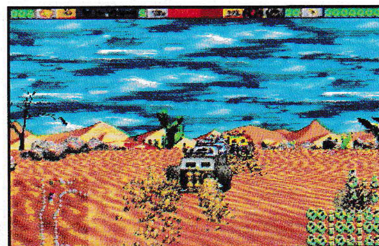
uglavnom digitalizirani, a na CD-u vas očekuje još nekih 150 Mb odlične glazbe i razbibrige. Sve će ovo raditi na prosječnoj 486DX2/66 sa 8 Mb, pod starim vjernim DOS-om i to ako imate 72 Mb slobodnog prostora na HDD-u.

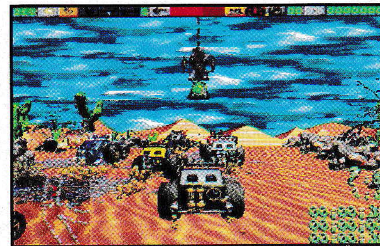
Preporučena konfiguracija??? Ovo zbilja postaje dosadno. Pentium, naravno!!!

SPEED RAGE	
Igrano na: PC 586/133, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	74%
Grafika	66%
Igrivost	69%
Telstar	
UKUPNO	67%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

Uzbudljiva pustinjska trka buggyima može završit pogubno po vas!









Space Bucks

Tihomir Jauk

Godine 2175. ljudska je vrsta prvi put došla u dodir s vanzemaljskim inteligentnim bićima kad je tesarianski brod na uobičajenoj trgovačkoj ruti slučajno zalutao blizu ljudske istraživačke letjelice. Od toga dana više nismo bili sami u svemiru. Naprotiv, ljudi su upoznali nekoliko civilizacija nastanjenih u bližem dijelu galaksije, mističnog i povučenog Colikara, vrlo agresivnog Secanija, Krec N'hada i najstariju rasu Madoriana, čuvara tajne letenja svjetlosnim brzinama.



Space Bucks, dijelo svima poznate izdavačke kuće Sierra, već nam u uvodu obećava mnogo zanimljivih sati igre. Je li to doista tako, vidjet ćemo. Jednoga lijepog i sunčanog dana (kako s koje strane planeta), 200 godina poslije, Madorian rasa je jednostavno nestala. Preostalih 5 rasa je bilo preneraženo i vrlo zabrinuto jer su bez Madoriana svemirski brodovi s mogućnošću putovanja bržeg od svjetlosti postali beskorisna gomila metala i legura. No ubrzo su se snašli i počeli razvijati vlastiti nadsvjetlosni pogon. No, ni ljudska rasa ne zaostaje za njima - u prošlih su se 200 godina razvili nevjerojatnom brzinom uz pomoć Tesariana i ostalih. Nekako u isto vrijeme dolazi do otkrića nadsvjetlosnog leta kod svih civilizacija. Ponovno se uspostavlja red i harmonija. Trgovački brodovi preplavili su čitavu galaksiju. Trgovačke se kompanije bore za svaki slobodan planet želeći sklopiti ugovor o slobodnoj trgovini i tako spriječiti druge da crpu resurse sa tih planeta.

Gdje početi...

NEW GAME; Upisivanjem maštovitog naziva međuzvjezdane trgovačke kompanije, vi ste već na njenom rukovodećem mjestu. Nije fotelja samo za spavanje, treba nešto i raditi, a vi imate toliko toga za što se treba pobrinuti. Treba ostvariti ugovore sa susjednim planetima, kupiti koji novi svemirski teretni brod, opremiti ga, uspostaviti rutu između vaših planeta... i sve tako dok ne prikupite gomilu novca. Novac možete staviti na štednju u banku ili od nje uzeti kredit (nimalo povoljan). Burza, kupovina dionica, sve potrebne stvari bit će vam nadohvat učinite li samo nekoliko poteza mišem. Od brodova ponuđeno vam je svega 7. Glavna je njihova karakteristika nosivost, tj. broj praznih kockica na koje možete rasporediti teret, cargo. Vašim napredovanjem i vaši planeti razvijaju novu tehnologiju, koju vi dobijate u obliku nove vrste brodskih štitova, oružja ili motora. Svaki od ta tri elementa ima 6 tehnoloških stupnjeva. Najrazvijeniji štit i laser osiguravaju vam prevlast nad gusarima koji katkad zalutaju i napadnu vaš brod. Motor, kao najvažniji dio broda, pomoći će vam da prevladate i najveće udaljenosti za najkraće vrijeme, a vrijeme je novac.

Motor je ujedno i najkorisnija naprava u igri jer ga stalno koristite dok oružje i štit koriste svega nekoliko puta tijekom čitave igre.

Kako početi...

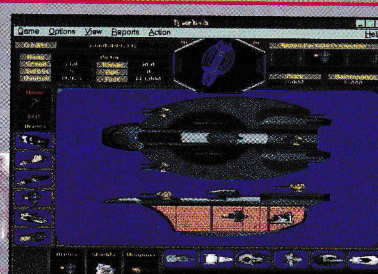
Ne kanim objašnjavati najbolji način, već način na koji sam ja započeo i završio igru.

Zaustavite vrijeme (pauza) da biste bez žurbe izabrali planet koji vam najviše odgovara. Izaberite najbliži i tehnološki najnerazvijeni planet, dakle, tehnološki index 2, jer je takav planet jeftin. Da ne bi i ostao najnerazvijeni, obavezno na nj i sa

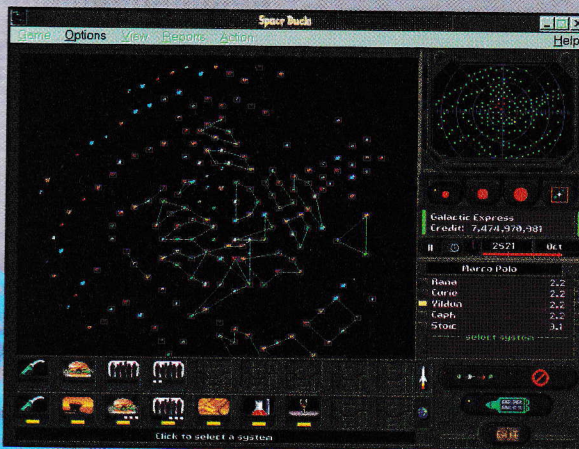
Local slander	Hire pirates	Boost planet CSI
Cost: 95.000	Cost: 250.000	Cost: 50.000
Fine: 150.000	Fine: 500.000	Fine: 20.000
Global slander		Sabotage ship
Cost: 1.000.000		Cost: 75.000
Fine: 2.000.000		Fine: 125.000







Na raspolaganju vam je više vrsta brodova. Skuplji brod ima veću nosivost, ali ne znači da ga se uvijek isplati kupiti.



Zvjezdanu kartu je moguće zoomirati u nekoliko koraka što omogućuje dobru preglednost.



njega prevozite ljude pa će se ubrzo njegov status poboljšati, a još uvijek ćete ga plaćati 500 do 750 kredita. Razvijeniji planet ionako ne možete u popunosti iskoristiti zato što raspolažete premalim brodovima i zato što se takav planet plaća 2000 do 5000 kredita mjesečno. Toliko u početku ne možete zaraditi. Prvih nekoloko godina smanjite Maintenance na 5%-10% i povećajte Pricing na 150. Jedan od najvažnijih izvora zarade je ulaganje zarađenog novca u banku. Pošto na uloženu svotu dobivate mjesečne kamate, zarada može biti dovoljna za pokrivanje sitnih troškova, dakle više ne poslujete s gubitkom. Prvim dobivenim milijunom kredita, mjesečno vam će se u vaš džep slijevati nekoliko desetaka tiskuća kredita. Račun je jednostavan. Malo strpljenja i mjesečno ćete dobijati 2%-10% uloženog novca. To je možda i dvostruko više nego što biste zaradili vašom svemirskom trgovinom. Naravno, mnogo je načina za trošenje novca. Izgrađivanjem raznih funkcionalnih građevina na površini planeta, moći ćete stvarati različite vrste robe i tako učiniti stanovnike planeta zadovoljnijim. Specijalna roba se proizvodi u za to predviđenim tvornicama i ne možete birati koju ćete vrstu specijalne robe proizvoditi jer je ona specifična za pojedinu rasu. Isto tako nije nebitno koju robu donosite, tj. prevozite, pojedinoj rasi jer neke



primaju samo određenu vrstu specijalne robe od druge rase. Prerađivanjem planetskih sirovina u metale ili kemikalije, kao nusproizvod dobit ćete kemijski otpad (Toxic wast). Njega je poželjno što prije ukloniti s planeta ili uskladišti. Ako se skladišta prepune, stanovnici će biti vrlo nezadovoljni. Sada ste već dovoljno bogati pa ne zaboravite vratiti Maintenance na 100% da biste izbjegli često pojavljivanje kvarova na vašim brodovima i stanicama. Security Level stavite na high jer će tada planet rjeđe organizirati štrajkove, a smanjit će se i učinkovitost prljavih poslova stranih kompanija. Prljavi igraju prljavo. Zašto ne bi i mi? Pod čarobnom opcijom Cover Operation kriju se različite vrste prljavih igara kojima ćete zagorčati život protivniku. Sve to košta, a možete biti i kažnjeni ako vas ulove na djelu.



Da li ćete okrenuti planete protiv neprijateljske kompanije ili im ubaciti gusare na njihove trgovačke rute, ovisi o vama. Meni je najzabavnija opcija bila sabotiranje njihovih brodova. Ako ste dovoljno uporni, može se dogoditi da kompanija koju napadate ostane bez novaca za kupovinu drugog broda, a tada je čitava galaksija samo vaša.

Zašto početi?

Ova je igra danas jedna od rijetkih za koju vam ne treba Pentium, što znači da ćete je moći startati na nekoj slabijoj 486-ici, sa SVGA grafikom i CD-om. 8 MB je taman, no s obzirom



na današnji pad cijena memorije više ni 16 MB nije tako nedostižno za prosječnog hackera. Ipak ne mogi izdržati, a da ne kažem kako igra postaje vrlo dosadna i monotona već nakon jednog dana igranja, što joj smanjuje ocjena na 51%-70%. To nikako nismo očekivali od Sierre i ne znam zašto su se uopće prihvatili izrade ovakve igre. Ako želite nešto tog tipa, odaberite SimCity, Civilization...

SPACE BUCKS

Igrano na: PC 586/133, 8MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	76%
Grafika	64%
Igrivost	59%

Sierra

UKUPNO 59%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Front Page Sports - Baseball Pro '96

Domagoj Korak

Bejzbol je pravi američki nacionalni sport, koji u nas, vjerojatno, nema puno poklonika. Nikad se ne zna, možda nakon ovog opisa baš vi poželite istražiti što je tako uzbudljivo u njemu.

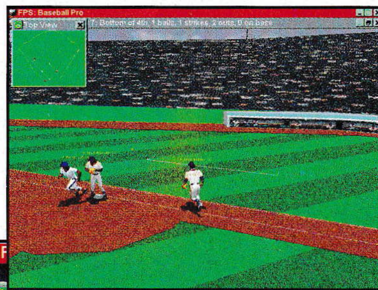
Sierra već nekoliko godina radi na seriji Front Page Sports, pa tako i na razvoju bejzbola - koji se pojavio već u par verzija. FPS: Baseball Pro '96 donosi raznolike mogućnosti igranja. Možete odabrati ligu (associations) i broj klubova koji će se u njoj natjecati, a možete odigrati samo jednu utakmicu (exibition). Izaberete li ligu, moći ćete igrati u single-season ili u carrer modu. Kod single-season moda uvijek ćete igrati s istim igračima dok kod career moda možete kupiti i nove. U carrer modu moći ćete voditi svoju ekipu nekoliko godina, dok ne izrastu od malog seoskog kluba u nacionalne prvake. U ovoj igri rađenoj za Win 95 vi možete puno toga. Tu su razni klubovi i uz postojeće igrače pruža vam se mogućnost kreiranja svojih - vi im određujete karakteristike. Ne možemo reći da se Sierra nije potrudila, igra vrvi statističkim podacima. Za svakog igrača ima ih više od 300. Ne bojte se, već dobro proučite osnovne karakteristike igrača te ih najbolje iskoristite tijekom igre. Svojoj momčadi možete odabrati sve, čak i boju dresa, način igranja. Odaberete li arkadni mod, možete birati i težinu igre pojedinog dijela (piching, batting, fielding, running) i to computer, basic, standard i advance. Ovisno o odabiru, tijekom igre vaše će postupke određivati računalo ili vi, potpuno ili djelomično.

Dakle, Sierra nam je podarila simulaciju koju potpuno možemo prilagoditi svojom potrebama i željama.

Grafika u igri je dosta dobra. Imate na odabir desetke stadiona, koje možete mijenjati čak i tijekom igre. Pogodivši lopticu, pogled se prebacuje u 3D mod. U izborniku CAMS možete postaviti kameru koja će imati pogled na teren, tako da možete gledati utakmicu iz svih mogućih kutova. Možete imati pogled na cijeli teren (što je najpametnije), koristiti TV kamere s tribina (pratiti loptu, određenu bazu ili igrača) ili se spustiti među igrače i izbliza vidjeti kako to izgleda kad se bacite na bazu.

Što se zvuka tiče, tu Sierra nije baš zablistala. Sve je tu prosječno i već dobro poznato..

Ako ste ljubitelj bejzbola ili ćete to tek postati, onda vas Front Page Sports Baseball sigurno neće razočarati. Ali ako ste pak jedan od onih koji voli dinamične simulacije ostalih sportova poput nogometa i košarke, vjerojatno će vam se ova igra učiniti sporom i dosadnom. Pozor, nemojte nešto razbiti dok mašete palicom pokušavajući pogoditi tu vražju lopticu.



Mogućnost praćenja tekme iz svih mogućih kutova i velik broj stadiona daju ovoj igri veliku prednost nad ostalim igrama ovog tipa.

FSP BASEBALL '96

Igrano na: PC 486/80, 8MB

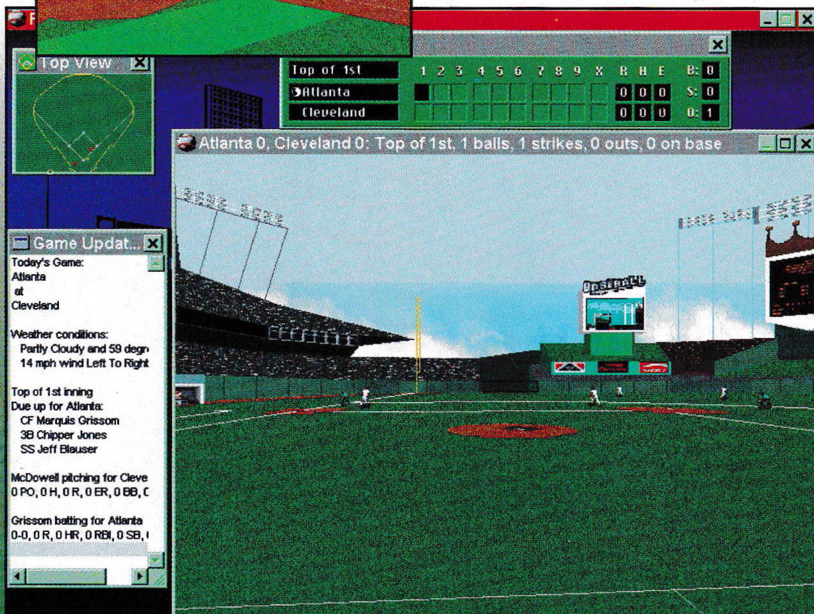
Druge platforme: N/A

Zvuk	70%
Grafika	82%
Igrivost	73%

Sierra

UKUPNO 76%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB







Formula Grand P

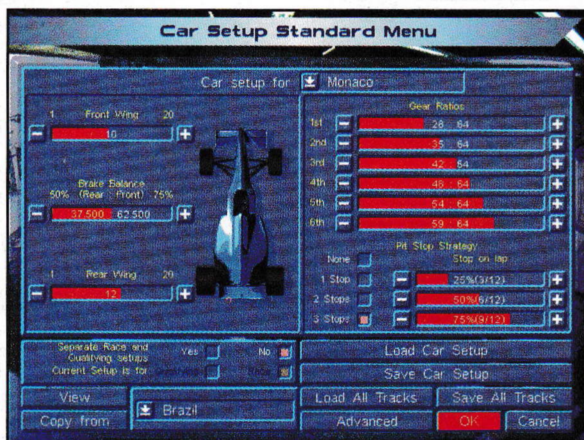
Monza... Sjedim ja tako u tijesnom c ria, noga nervozno počiva na papuči sam startnoj poziciji... Schumacher i Hakkinen iza... Pali se crveno... S samo malo... Zeleno... Gas do daske...

Pričamo li o automobilističkim utrkama, prvo na što će većina nas pomisliti bit će formula 1. Ruku na srce, sve drugo ionako je tek blijeda kopija. Formula 1 predstavlja apsolutni vrhunac tehnologije i ljudskih sposobnosti. Formula 1 je san svakog pojedinca koji se ikad našao za upravljačem... San je to mnogih, a naša je sreća što živimo u doba koje nam nudi da proživimo barem dio uzbuđenja sjedeći pred monitorom našeg najboljeg sintetičnog prijatelja. Dosad je bilo je bezbroj manje-više uspješnih pokušaja da se čarolija formule 1 prenese na računalo. Jedna od najuspješnijih i, po meni, nikad nadmašenih igara, svakako je Microproseova Formula One Grand Prix. Igra iz davnih amigaških dana na čijim smo siromašno popunjenim vektorima još donedavno kvarili oči. Bila je to igra u kojoj smo prvi put vozili na pravim, do najsitnijih detalja prenesenim stazama formule 1. Bilo je tu, naravno, još vrijednih igara... Indycar, NASCAR, Need For Speed samo su neke, ali koliko god one bile dobre, realne i lijepe, formula 1 je jedinstvena. Zbog toga smo odoljeli konkurenciji i strpljivo čekali nastavak. Ono što je pred nama najbolja je potvrda da se najslađe smije onaj tko se zadnji smije!



Narcisoidnima će ovaj pogled jako dobro doći (ja volim samo sebe, jeeeedino sebe...).

Svi koji znaju kako formula 1 stvarno radi moći će ovaj više nego detaljan car setup iskoristiti da svoj bolid prilagode svom osobnom vozačkom stilu.

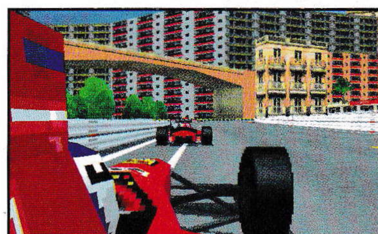


Formula One Grand Prix 2

Ovaj naslov čekamo još od prošle godine. Igra se očekivala za Božić '95, pa u veljači '96 pa tko zna više kad, sve dok ljudi iz Microprosea s Geoffom Crammondom na čelu nisu rekli da će igra izaći tek onda kad je vidite u trgovinama. Pričalo se svašta. GP2 postao je, što je i normalno, legendom puno prije nego se uistinu i pojavio. Je li se i isplatilo toliko čekati? Odgovor je vrlo kratak - da!

Pripremivši se poput pravog asa (isključivši sve moguće kvarove, postavivši se na pole position, uključivši sva pomagala u vožnji), krenuo sam nakon onog zelenog svjetla luđački... Prvih 100 m sve je bilo u redu, ali tada je kraj mene projurio Schummi, pa Alesi i Hakkinen... i već sam uletio u prvi zavoj. Toga je dosta, odlučio sam, i odlučno zatvorio vrata ostalim veseljacima. No, kočio sam prekasno i već pomislio kako je sve gotovo jer netko od onih iza definitivno će naletjeti na moj zadnji kraj... No, ništa. Dečki su shvatili što se zbiva i prikočili u pravi čas. Tu sam se prvi put stvarno iznenadio. Potom su ugodna iznenađenja slijedila jedna za drugim. Vjerujte mi, sve što se o ovoj igri pričalo, istina je. U svim igarama koje sam u životu vidio, a bilo ih je bezbroj, nigdje nisam vidio ovakvu detaljnost... Ovdje naravno ne mislim na detalje vezane uz stazu i okolinu - pogledajte slike i bit će vam potpuno jasno zašto ovdje o tome nema gotovo ni riječi. Mene su oduševili detalji poput svjetala za kočenje, iskrenje motora pri prebacivanju brzina, realno





Monte Carlo je jedna od najzahtjevnijih staza.

...One ...rix 2

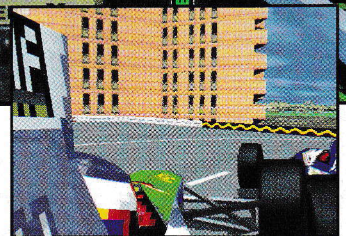
Dario Rakovac

...cockpitu svog ferar... ...ici gasa... Na prvoj ...mi je zdesna, Alesi ...ce ludo kuca... Još ... Wroooooom!!!!!





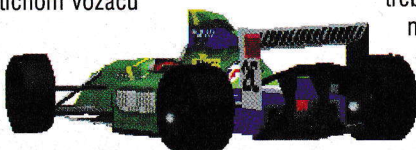
U prvo vrijeme nagledat ćete se ovakvih prizora. No, ne odustajte, vježba dovodi do savršenstva. Tridesetak sati pred monitorom i bit ćete nepobjedivi.



ponašanje vozila, podizanje kraja kod prelaska rubnjaka, inteligentna opozicija... Sve je to uistinu tako dorađeno da vam se čini kako od ovog može biti bolja samo prava formula 1.

Novo i poboljšano

Budući da je poboljšano apsolutno sve, pričajmo o novom. Novog ima dosta jer sama je formula tehnološki dosta napredovala od prvog GP-a. Sezona koju je dobri stari Geoff Iukavo izabrao za podlogu je ona iz 1994. godine. Ljubitelji formule 1 znaju što to znači - 1994. je bila godina koja je odnijela posljednjeg od velikih, legendarnog Ayrtona Sennu, a označila je i kraj svim pomagalima koja su omogućavala patetičnom vozaču poput Damona Hilla da pobijedi u utrci formule 1. Istina, sva su vam ta pomagala ostala na raspolaganju u igri, ali tu je i vrlo zgodna opcija kojom ih možete isključiti. Standardno je ostalo i vrlo detaljno podešavanje bolida prije utrke i kvalifikacija. Taj je dio u novom GP-u toliko detaljan da vam doista treba podebljI manual jer bez njega nemate izgleda. Sve ovo igru čini dovoljno složenom ili pak jednostavnom, ovisno jeste li najtvrđi fanatik ili potpuni početnik. Heh, istina je da će se i jedni i drugi dobrano namučiti da bi stigli do cilja, a za one koji žele biti i prvi, bit će i dodatnih muka. Svaki vozač različito reagira pa ćete vrlo teško dokučiti što on kani. Drugim riječima, oprobana taktika više ne pali. Želite li stvarno biti bolji od Schummachera, morat ćete to i dokazati!



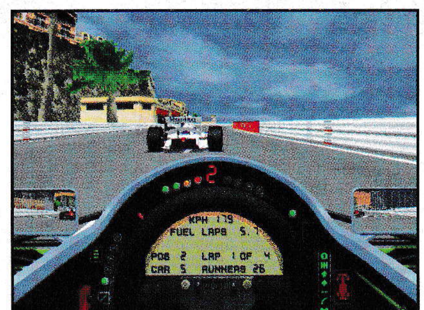
Za kraj...

Volio bih da sam i ja mogao zaključiti kako šećer dolazi na kraju, ali od toga, ovaj put, ništa. Naime, ono čega smo se svi pribojavali i nadali se da ipak neće biti tako strašno, ipak se dogodilo.

Naime, GP 2, hardverski je užasno zahtjevan i ako nemate Pentium barem na 133 MHz nemojte ni sanjati o glatkoj igri u visokoj rezoluciji sa svim detaljima. Sve ove lijepe sličice traže uistinu puno i lako vam se može dogoditi da na slabijim 486-icama igra trza čak i u niskoj rezoluciji... Za pristojnu igru u niskoj ili u visokoj rezoluciji bez dijela detalja trebat će vam Pentium na 100 MHz i 16 MB radne memorije. Mnoge će ovo razočarati, ali sve mi se čini da navedeno postaje sve standardnijom kofiguracijom pa ti zahtjevi, realno, i nisu pretjerani...

Na kraju; za ovu igru s punim pravom možemo reći da bolje zasad nema. Jedino što bi u skoroj budućnosti moglo baciti sjenku na ovog kralja simulacija je, možda, F1 koji se uskoro očekuje za Sonyev Playsation. No, kako bi rekli slijepci, vidjet ćemo... Do tada, vratimo se u onaj cockpit... Vratimo se u Monzu... Vratimo se onom WROOOOOMMM!

FORMULA I GP 2	
Igrano na: PC P5/166, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	89%
Grafika	94%
Igrivost	84%
Microprose	
UKUPNO	90%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

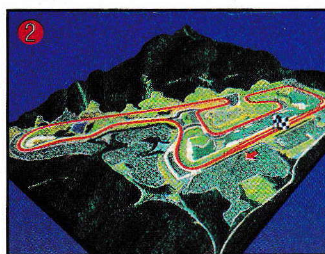


Sjetite se na trenutak cocpita iz starog Grand Prix-a... Kako se stvari mjenjaju...



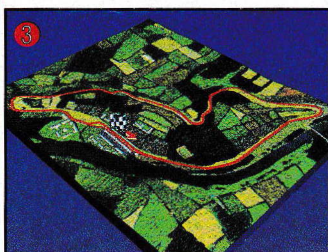
Interlagos - Brazil

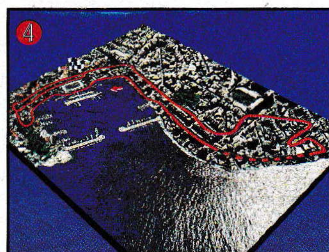
Prva staza u sezoni duga je 4325 m, a u cijeloj utrci proći ćete je nekoliko puta. Rekorder staze i prvi pobjednik sezone bio je Michael Schumacher, najbrži krug vozio je 1 min 18,455 sek.

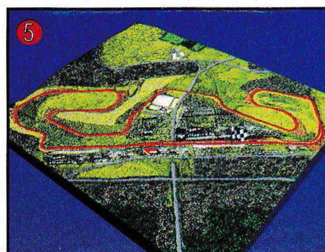


TI Circuit Aida - Pacific

Ovdje se po prvi put vozila VN pacifica. Umjerena staza, izvrsna za početnike. Staza je duga 3723 metra, a rekord i opet pripada Schumacheru, 1 min 14,023 sek.









Imola - San Marino

Staza i dan koji nikada nećemo zaboraviti... 1. svibnja 1994. bio je dan kad smo ostali bez legendarnog Ayrtona Senne. Sjetite ga se barem jednom kad budete vozili zloglasnim Tamburelo zavojem.

Monte Carlo - Monaco

Najpoznatija staza formule 1. Spora, uska, gradska staza, ne trpi ni najmanju pogrešku. Rekord je i opet Schumijev, 1 min 21,078 sek.

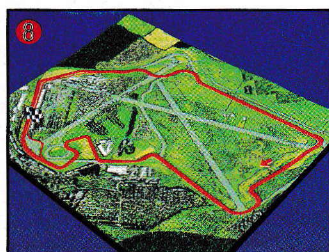
Barcelona - Španjolska

Brza staza s par opakih zavoja. Sa svojih 4747 metara ubraja se u relativno duge staze. Nekim divnim čudom, rekord staze drži Damon Hill sa 1 min 25,155 sek.

Gilles Villeneuve - Kanada

Ova lijepa staza nosi ime jedne od najvećih legendi formule 1, Gillesa Villeneuva. Staza je relativno brza i ima jedan gadan hairpin nekoliko stotina metara nakon starta.









Magny Cours - Francuska

Relativno brza staza s puno mjesta za preticanje. Duga je 4270 metara, a rekord ponovo pripada Damonu Hillu, 1min 19,078s.

Silverstone - Velika Britanija

Staza na kojoj morate voziti pažljivo jer sve se čini samo da se Hillu omogući pobjeda. Dajte sve od sebe i uskratite bjedniku zadovoljstvo...

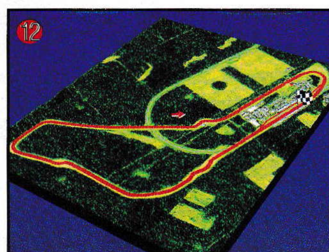
Hockenheim - Njemačka

Schumijeva domaća staza. Jedna od najdužih, ali i najbržih staza sezone. Duga je čitavih 6801 m, a najbolji je prelaze samo za 1 min i 46 sek.

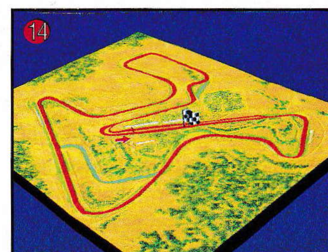
Hungaroring - Mađarska

Prilično zamorna i spora staza s jednim jedinim mjestom za preticanje. Rekord drži, a tko bi drugi do Michael Schumacher sa 1 min 20,881sek.









Spa Francorchamps - Belgija

Najdraža staza najvećeg od najvećih, Alaina Prosta! Treba li još što reći?

Monza - Italija

Meni osobno najdraža staza formule 1. Brza i zahtjevna, Monza je jedna od istinskih legendi formule... Na ovoj stazi vlada crvena boja i ferrari!

Estoril - Portugal

Još jedna od bržih staza. Duga je čitavih 4349 metara, a rekord drži vrlo talentirani David Coulthard, 1 min 22,446 sek.

Jerez - Europa

Vrlo zanimljiva staza. Dosta ravnih dijelova na kojima se postižu maksimalne brzine, ali isto tako, dosta gadnih zavoja koji vas vraćaju u "prvu". Rekord je, treba li uopće reći... Schumacher - 1 min 25, 040 sek.

SpyCraft
The Great Game



Kad ulovite neprijateljskog špijuna, dovedite ga u ovu sobu, tzv. sobu za ispitivanje. Neprijatelj kao neprijatelj, neće priznati, no on još nezna da je susjedna soba, soba za prženje. Pustite ga da se na električnom stolcu polagano safta i sve će brzo priznati.

Brattcha Dhobbry

Oduvijek vas je zanimalo kako rade špijunske organizacije i kako dolaze do informacija? Sada vam je ta želja djelomično ispunjena. Tvrtka Activision je u suradnji s bivšim vrhovnicima CIA-e i KGB-a napravila prilično vjernu simulaciju špijunskog života. Vi ste u ulozi agenta Thorna i radite za obavještajnu službu CIA.

Prije potpisivanja ugovora između SAD i Rusije o uništenju nuklearnog oružja ubijen je predsjednički kandidat na ruskim izborima. Tada se pojavljuju prijetnje o atentatu na američkog predsjednika pri njegovu posjetu Rusiji. Tu u igru ulazite vi. Zabrinuti za predsjednikov život, vrhovnici CIA-e vas stavljaju na čelo ekipe koja istražuje atentat na ruskog kandidata. Da biste dokazali da ste sposobni preuzeti vodstvo ekipe, morate proći testiranje u sjedištu agencije - snalaženje sa spravama za analizu fotografije i sukob s neprijateljima na terenu. Napredovanjem radnje, postaju vam dostupni novi programi: analiza zvuka, određivanje putanje metka, analiza video snimke, lokacija telefonskih poziva, dešifriranje... Kolege rijetko srećete, ali vam oni redovito šalju izvješća preko INTELINKA. INTELINK je mreža slična internetu, a služi za međusobnu komunikaciju agenata CIA-e. Osim primanja i slanja poruka, na njemu možete pogledati najnovija novinska i televizijska izvješća, pristupiti datotekama državnih službi, koje su običnim smrtnicima nedostupne, i poslati izvješća o napredovanju istrage. Također možete pregledati zadatke koje ste obavili i koje još morate obaviti, pa i zadatke i izvješća vaših kolega.



Comlinkom ćete biti u izravnoj vezi s vašim partnerima i ostalima.

Pravi zaplet nastaje kad se otkrije da u agenciji postoje izdajnici. Stoga ćete prisluškivati telefonske razgovore zaposlenih.

Morat ćete čitati hrpu zapisnika, dosjeea i poruka, što igru čini pomalo dosadnom, ali vrlo brzo ćete naučiti pratiti svaki detalj jer i najmanji propust može biti katastrofalan. Kad god zapnete, proklinjat ćete trgovca koji vam je prodao igru. Da bi bili uspješni, morate razmišljati kao agent: pratiti svaki detalj, zabadati nos svugdje, a ponekad se poslužiti i nemoralnim metodama u prikupljanju informacija (mučenje el. strujom). Oprema kojom raspolažete stvarno je zadivljujuća, osobito programi za analizu zvuka (možete identificirati svaki mogući zvuk i locirati ga) i fotomontažu. Tijekom istrage putovat ćete raznim mjestima SAD-a, Rusije i Velike Britanije, pokušavajući naći



K.A.T. je alatka kojom ćete moći otkriti s koje je pozicije atentator ispalio smrtonosni hitac. Kad otkrijete smjer vidjet ćete vrlo mutnu amatersku snimku atentatora.

bilo kakvu vezu s međunarodnom špijunskom agencijom "Procat", koja stoji iza krađe sofisticiranog oružja kojim je ubijen predsjednički kandidat. A to oružje ukradeno je baš iz vašeg stožera. Kasnije ćete upoznati novo rusko oružje koje uopće ne ostavlja nikakav trag, što će vaše istraživanje znatno otežati. Inače, Procat na ruskom znači plaćenik, za njega rade mnogi odbjegli špijuni i kriminalci diljem svijeta. Naravno, postoje razne metode iznuđivanja informacija, a neke su i u suprotnosti sa Ženevskom konvencijom. Prije drastičnijih mjera pokušajte iznuditi inormacije vješto promišljenim razgovorom. Ako vam to ne uspije, uvijek ima vremena za struju. Samo zapamtite, pokušajte iznuditi odgovore prije nego ispitanikov puls prijeđe 250 otkucaja u minuti da ne biste završili u zatvoru zbog umorstva mučenjem). Razumljivo da ćete većinu informacija ipak dobiti mirnim putem od vaših prijatelja i suradnika. S vremenom ćete otkriti da ne možete vjerovati nikome, pa čak ni svojim kolegama. Katkad ima više načina da dođete do rješenja. Nema ih puno, ali kod težih zagonetaka i dva mogu biti dragocjena. Imamo i arkadni dio nalik na staru pucačinu kao što je Mad Dog McCree.

Prolazite okolišem i upucavate neprijatelje prije nego oni upucaju vas. Municija vam je ograničena pa morate biti vrlo precizni. Pozorno motrite jeste li mu na nišanu jer ćete biti u prednosti ako mu se prišuljate iza leđa. Posebno je uzbudljivo tražiti nekog kriminalca pomoću trodimenzionalne rekonstrukcije lica, gdje možete određivati boju očiju i kose, oblik lica, nosa, obrva i očiju. Ako ste sve podatke pravilno unijeli, saznat ćete sve o traženoj osobi. Fotomontaža je također vrlo zanimljiva. Na neku fotografiju stavljate razne oblike lica i predmeta, uvećavate ih i smanjujete po želji. Igru promatrate iz osobne perspektive, vaš glas se tijekom igre neće čuti, a sebe nećete vidjeti. Igra je skoro u potpunosti interaktivna, mada je sastavljena većinom od filmskih sekvenci. To je pohvala Activisionu jer u zadnje vrijeme takozvane interaktivne igre nemaju ni "i" od interaktivnog. Grafika je, jednom riječju, odlična. Naime, filmovi su digitalizirani, glumci odlični, što pridonose cijeloj atmosferi i uvjerljivosti igre. Zvuk je također odličan, Spycraft ne podržava 8-bitne zvučne kartice. Zvučni efekti su bitni jer imaju veliku važnost pri analizi telefonskih razgovora i ostalih zvučnih poruka. Igra se ne preporučuje mlađim od 15 godina zbog nekih stravičnih i krvoločnih scena (raznesena glava, stravične scene mučenja zbog kojih sam imao noćne more). Igra dolazi na 3 CD-a i sigurno će vas neko vrijeme prikovati uz ekran. Spycraft preporučujemo svima iznad petnaest godina. Naučit će vas živjeti s paranojom jer "ONI znaju sve o vama, pa čak i kako se zove vaša mačka".

Vježbe gađanja jedan su od redovnih treninga američkih špijuna. No, ovo nije obična vježba gađanja, ovo je mjesto gdje će vaš nadređeni instruktor dobiti metak u čelo.

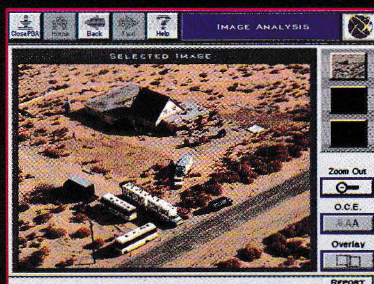


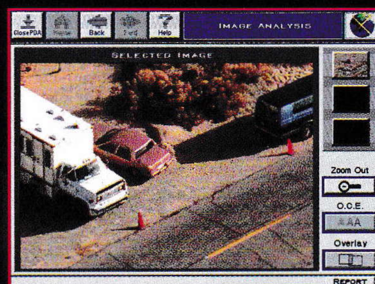
SPYCRAFT

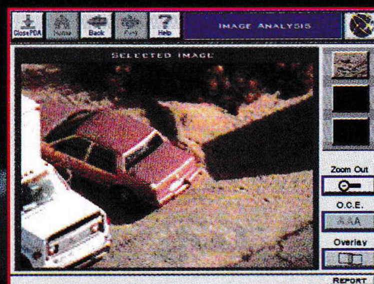
Igrano na: PC P5/100, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	74%
Grafika	82%
Igrivost	87%
Activision	
UKUPNO	86%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

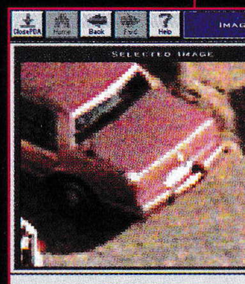


Svaki će iskusan špijun moći pomoću satelitske snimke otkriti počinitelja zločina. Ovaj počinitelj je posjedovao osobni automobil. Pravilnom uporabom alata za povećavanje slike i promjenu boja, lako ćete otkriti broj njegovih registarskih tablica.









SWOS Euro '96

Miroslav Puljiz

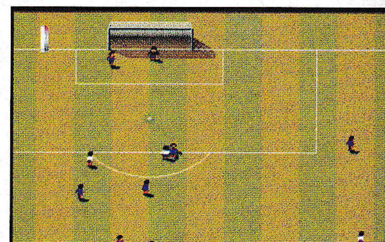


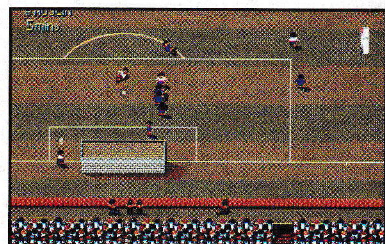
Sjećate li se Sensible Soccera? Pa, naravno! On je uistinu bio popularan na svim dosad izišlim platformama. Dobivao je i dobiva nastavke pa tako danas imamo i Sensible World of Soccer 96/97. Predpostavljate već, igrivost je i ovog nastavka vrlo velika, grafika i zvuk poboljšani, navijači još vatreniji pa je i igra zanimljivija, realnija.

Iako je grafika poboljšana, igrači su i nadalje ostali malo puniji nego u ostalim nogometima. Vjerovali ili ne, čak su u ovom najnovijem nastavku najdeblji. Kakvi li će tek biti u nekim idućim, ne smijem ni pomisliti. Ako bi uspoređivali Fifu Soccer 96', Actua Soccer ili Euro England 96' s ovim nogometom, ipak bih dao veliku prednost njima jer su puno uvjerljivije urađeni, a SWOS 96' (tako ćemo ga zvati) samo bi mogao poslužiti za razonodu ili odmor od težih i boljih igara. Najveća je razlika između ovog i prijašnjih nastavka u izmjenama 1. lige. Ispadanjem nekih klubova, bilo je za očekivati da će i u igri biti prihvaćene te izmjene. Kod igranja možete koristiti 2 igrača, ali će oni tada igrati jedan protiv drugoga. Možete odabrati prijateljske utakmice, lige svih zemalja za koje ste ikad čuli da igraju nogomet (naravno, tu je i Hrvatska).

Izaberete li ligu, moći ćete odmah na početku odabrati i kontinent na kojem ćete igrati, a tek potom birate zemlju i klubove.

Ako vam dosadi trčati za loptom, možete se upustiti u menadžerske vode te primjenjivati svoju taktiku, mijenjati igrače, trenere i sve što zaželite. A kako? Samo odaberete u glavnim opcijama da započinjete karijeru. Upišete svoje ime, odaberete klub koji ćete voditi i počinjete kao trener. Bude li sreće, možete daleko stići i biti nepobjedivi. Vjerujte mi, softverska kuća koja je napravila ovaj nogomet odlično je izvela i spojila igru i menadžerstvo. Moći ćete stvarati svoje momčadi, njihova imena i, naravno, kvaliteta će se već nakon nekoliko utakmica pokazati. I još nešto:





Nabavite ovu najnoviju, ali i najbolju (zasad) verziju ovog nogometa.



Forca plaviiiii, ole ole ole... I prilika za gol. Da li će to biti gol, ne, da, ne... Neeee, i promašaj.

SWOS EURO '96

Igrano na: PC 586/133, 20MB

Druge platforme: Amiga 1200

Zvuk	61%
Grafika	74%
Igrivost	84%

Sensible Software

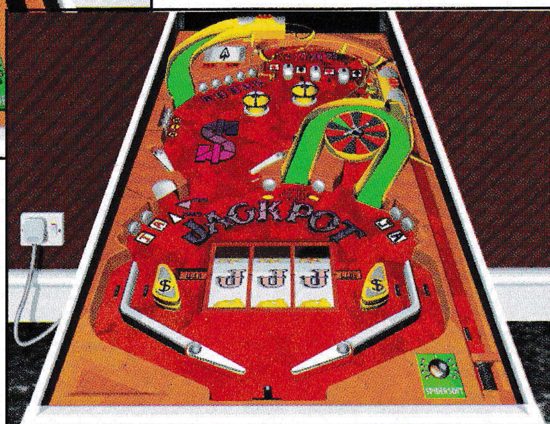
UKUPNO 79%

Min. konfiguracija: PC 486/40, 4MB









Čemu li služi onaj utikač? Hmmm... Vjerojatno da nas podsjeti kako bi nakon odigrane partije trebali isključiti računalo, ili bar ovaj fliper.

Fliperi, fliperi i samo fliperi. Zasigurno ste ih već igrali. Nedavno se na računalima pojavio prvi 3D fliper, a već imamo njegov nastavak, a vjerujte mi nije ni zadnji.

3D VCR Pinball



Miroslav Puljiz

Ovaj su fliper napravile softverske kuće SpiderSoft i 21st Century Entertainment. Tehnički su zahtjevi što manji jer su željeli da ga mogu igrati i oni bez Windowsa 95 i brzih računala. Fliper zauzima na hard disku 8 MB, a morat ćete ga staviti u direktorij 3DVCR jer u protivnom neće se pokrenuti. Ako vam se ne sviđa njegova 3D grafika ili niste navikli tako igrati, imate opcije pomoću kojih možete igrati i u 2D grafici. Ako po slikama niste primjetili, ovaj je fliper čista kopija SpiderSoftove Pinball Manie, koja je bila prilično loše napravljena. Izgleda da momci iz SpiderSofta nisu ništa naučili iz iskustva s prijašnjim fliperom.

Tarantula

Horror fliper. Zvukovi su dosta dobro napravljeni, 3D grafika dobro izvedena pa imate veliku preglednost cijele ploče. Sve su dobro napravili osim loptice - ne kreće se baš uvijek glatko, ali to je zanemarivo.

Jailbreak

Sličan prvom po horror zvukovima. Vi kao glavni junak idete mračnim ulicama (tj. vaša loptica ide mračnim ulicama) i oslobađa te razbojnike, tako dobijate bodove. Ako pogodite određeno mjesto, silno ćete se obogatiti.

Kick Off

Cilj vam je pogoditi određena mjesta oko gola, a potom napuniti protivnički gol loptama.

Jackpot

Što reći, osim: najviše gađajte rulet na desnoj strani flipera jer ćete ondje osvojiti najviše bodova.

Kod ovog flipera vježbate reflekse i izdržljivost. Vi birate broj loptica u MULTIBALL opciji (možete imati najmanje jednu, a najviše deset). Sve u svemu, ovaj fliper je ispunio uvjete koje mora ispuniti svaki fliper (ima kuglicu i kekse. He! He!). Ako ste ga zaželjeli nabaviti, prvo pogledajte ocjene.

3D VCR PINBALL	
Igrano na: PC 586/133, 20MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	52%
Grafika	63%
Igrivost	61%
21st Century Ent.	
UKUPNO	55%
Min. konfiguracija: PC 386/40, 4MB	

Final Doom

Dario Rakovac

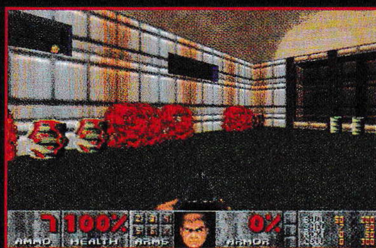
Dugo neprikosnoveni kralj 3D shoot 'em upova konačno je dobio posljednje poglavlje... Nakon nekoliko nastavaka i bezbroj imitacija, pred nama je Final Doom!

Sve je počelo ne tako davne 1994. godine. ID Software izbacio je na tržište nešto što je zauvijek promijenilo svijet kompjutorskih igara. Bio je to Doom, a revoluciju koju je ta igra pokrenula slobodno možemo nazvati kulturnim šokom. Wolfenstein, tadašnja jedina 3D igra, pao je preko noći u zaborav... Doom je stigao i ništa više nije bilo kao prije...

Sjećam se kako sam se osjećao kad se prva shareware verzija Dooma zavrtila na mojoj Galadriel. Znao sam da taj osjećaj nikad neću zaboraviti... Osjećaj prostora bio je tako dobar, atmosfera nevjerojatna. Doom me je osvojio u trenutku. Bio sam očaran. Danima sam ga rasturao i sve što se iz moje sobe moglo čuti bilo je zavijanje i urlikanje neprijatelja i gromoglasna pucnjava.

Igrao se Doom!

Za one koji još nisu upoznali ovu gospodu... Barons of Hell... personaly, in action, live,...



Doom kronologija

Uslijedile su mnoge kopije, izašla je hrpa editora... Radili smo svoje mape, organizirali Doom turnire, počela je nove era kompjutorske zabave. Broj Doom klonova rastao je iz dana u dan. Svi su htjeli zaigrati na dobitnu kombinaciju, ali jedino je Doom 2 mogao ugroziti Doom. Istina, nastavak nije donio velikih novina, ali je bio znatno usavršen i postao je temeljni kamen svih Heretica, Hexena, Dukeova i Quakea, najnovijeg člana velike Doom obitelji. U usporedbi s njima stari Doom danas izgleda smiješno, a mnogima će se od vas isto tako smiješnim učiniti i opis mog prvog susreta s tom istom starudijom...

ALTERNATIVNO

***Doom 1 i 2* * Pa, što reći o igri o kojoj svi znaju sve. Ako ste očajni, i ne znate što biste zaigrali, vratite se starom Doomu.**

***Hexen* * Vitezovi i čarobnjaci tema su mnogih igara, pa tako i ovdje ali u Doom stilu.**

***Duke Nukem 3D* * Napokon jedna odlična igra koja nas je izbavila iz sivila Doomovih mračnih hodnika i odvela ravno u Hollywood. Superegoistični junak koji spašava svijet od vanzemaljaca.**

No, sve te igre svoje postojanje duguju Doomu, a ono što je pred nama, na neki je način završno poglavlje priče o igri zvanoj Doom.

Konačni Doom

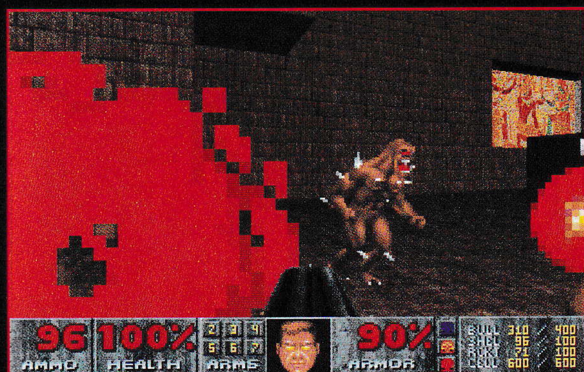
Kao i obično, ni najnoviji nastavak nije donio gotovo ništa nova. Jedina je razlika što Final Doom radi samo pod Windowsima 95. U skladu s tim, Doom je po prvi put u visokoj rezoluciji jer će raditi u onoj rezoluciji i s onim brojem boja s kojim vaši vjerni Windowsi rade i inače. Istina, čim igru pokrenete, čekat će vas preporuka da broj boja spustite na 256, a rezoluciju na 640*480, ali nema veze, lijepo je znati da se Doom ne mora više vrtjeti u skromnih 320*200 piksela. Priča ovdje,







Ovo je čak jedna od zanimljivijih mapa u Final Doomu. Nalazite se u staroegipatskoj piramidi koja možda i nije najvjernije prenesena, no osjećaj je odličan.



DRUGO MIŠLJENJE

S obzirom da Doomova imamo više nego neka istočna državica pokrajina, moje osobno mišljenje unatoč nastojanju da ovu igru shvatim mora biti negativno. Naime, ideja Dooma 95 (Final Doom) sama po sebi smrdi jer:

1. Nakon Dukea 3D i Quakea oživljavanje Dooma je isto kao i sedlanje mrtvog konja

2. Ideja o 60 novih nivoa čak i najizdržljivije potjera na povraćanje

Osim toga, ideja nije nova, nema novih oružja ni novih čudovišta. Drugim riječima; ovo smrdi.

Jedan od dodatnih razloga zašto igru ne volim je njezina suhoparnost koja ponekad prelazi granice normalnog, drugim riječima igra je ništa drugo nego stari Doom samo što ovoga puta prelazite gomile nivoa s tisućama gamadi koja slijepo nalijeće na vas. Ako netko uživa u tome, a posjeduje Win 95 i P5/133, nek izvoli. Ali, ako ste imalo razumni shvatit ćete: ovo je samo pokušaj gomilanja novca.

Damir Rukavina

nažalost, prestaje jer osim toga, u Doomu 95 sve je ostalo isto. Nema nove priče, nema novih neprijatelja, nema novih oružja. ID-ovci čak nisu ni napravili svoje nivoe već su za Final Doom izabrali dva, po njihovom mišljenju, vjerojatno najbolja .wad filea s tridesetak mapa koje su napravili sami Doom fanatici. Nekoliko ih je vrlo zanimljivih, ali ipak su se dečki mogli malo potruditi i napraviti makar jednu novu epizodu. Sve što su učinili je da su prastari Doom strpali u prozor i dodali sufiks 95. OK, igra u prozoru radi vrlo glatko, ali što je uopće čudno u tome da igra namijenjena nekoj osrednjoj 386-ici divlja, pa makar i pod Windowsima 95, na današnjim računalima? Iskreno, vjerojatnost da ćete izdvojiti novac za Doom 95 gotovo je istovjetna onoj da ćete svežnjevima novčanica sadistički gađati slučajne prolaznike... Final Doom je igra koja će privući samo mali broj zagriženih Doom fanatika i znatiželjnike koji žele vidjeti kako jedna 3D pucačina radi u prozoru. Oni prvi, doći će na svoje, a ostali će Final Doom pogledati i nastojati ga što prije zaboraviti.

Muhe, pauci, žohari i co. padaju nakon jednog udara pipsa. Ali neee, za ovog manijaka treba pet patrona, dok ćete vi biti sretni ako ostanete bez desne noge.

FINAL DOOM

Igrano na: PC P5/166, 16MB

Druge platforme: PSX, Saturn

Zvuk	62%
Grafika	67%
Igrivost	86%

ID Software

UKUPNO 58%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Pogledate li prvu od ovih slika, sjetit ćete se svog prvog susreta s Doomom. Eh, koliko se toga od tada promijenilo... Bilo je klonova i klonova ali Doom je ostao jedan i jedini. Za današnje pojmove možda je ružan i nešto manje igriv od većine današnjih sličnih (kopija) igara ove vrste, ali ove će slike sasvim sigurno izazvati nostalgiju... Što čekate, potražite onih par prašnjavih disketa na kojima piše DOOM.

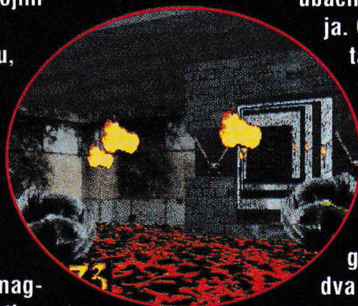
Witchaven 2

Blood Vengeance

Domagoj Korak

Witchaven II. je još jedna od onih prevara kad se iza starog naziva stavi broj 2 i misli se da je time sve riješeno. Malo ćemo uljepšati grafiku, dodati editor nivoa, probati neku igru i sve to prodati. Ali ne ide sve tako lako...

Dobro, Witchaven II. nije baš tako loša igra. Naravno, samo ukoliko niste vidjeli Duke Nukem 3D, Quake, Dark Forces, Heretic.... Prvi Witchaven je svojim pojavljivanjem unio malo osvježenja. Izrastao na Hereticu, donio je ljubiteljima FRP ugođaja realtime igru koja se ipak malo razlikovalo od ostalih. Borili ste se protiv zla svim raspoloživim oružjima i magijama. Sve to činite i u nastavku samo što sad zacijelo očekujete neko novo oružje ili magiju. Tko čeka, taj će se i načekati (možda što novo ubace u trećem nastavku) jer je u Witchavenu II. sve po starom - 10 dosta zanimljivih oružja, 8 magija, 5 napitaka, štitevi kao i u prvom Witchavenu. Pa ipak, mogli su ubaciti koje novo oružje barem radi osvježenja. No, dobro, ubacili su pokojeg novog neprijatelja. Odlično su napravljeni (bar se tako čini izdaleka), napadaju vas različitim oružjima, samo što odnos veličine likova prema ostalom prostoru nije baš usklađen. Kad ih gledate u dnu hodnika, čini vam se da su vaši neprijatelji dobro građeni, razvijeni i visoki oko dva metra, ali kad im se približite samo s nožem u ruci, gledat ćete im u koljena. Ima tu još bisera. Da biste razbili bačvu, morat ćete se uistinu potruditi. Najprije ćete uspjeti ako spustite pogled pa onda probate. Igranje karakterizira i inercija, koja će vam u početku zadavati problema (pogotovo kad se krećete prema rubu iza kojeg je užarena lava). Za one koje su odrasli na Doomu i sam način borbe bit će neobičan jer ćete se bar na početku morati boriti prsa o prsa. Najbolje je koristiti gerilsku taktiku udari pa bježi. Nema dakle hladnokrvnog ubijanja iz daljine bacačem raketa, nego se u ovoj igri koriste hladna oružja. Zvuk u igri nije loš, jedino je glazbena podloga mogla biti primjerenija ugođaju. Witchaven II. možete potjerati i u SVGA rezoluciji (640x480), ali ja to ne bih pokušavao bez Pentiuma na 100 MHz i 16 MB RAM-a. Igra je iznimno teška i nećete izdržati dugo čak ni na lakšim nivoima pa vam zato darujemo neke čarobne riječi u okviru sa strane. Witchaven II, je moguće igrati s prijateljima preko modema, serijskog kabela ili u mreži sve do 16 igrača. Witchaven II. napravljen je na 3D Realmsovom Build enginu u kojem je napravljen i Duke Nukem 3D, ali nažalost samo im je to zajedničko.









Luk i strijela su vizualno najljepše oružje, a vjerujte i najučinkovitije. Ovi klinci koji se brčkaju po vodi nisu baš previše opasni, ali bolje ih se riješiti izdaleka.

WITCHEAVEN 2	
Igrano na: PC 486/80, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	77%
Grafika	81%
Igrivost	70%
Capstone	
UKUPNO	69%
Min. konfiguracija: PC 486/40, 8MB	

Dechatlon Brucea Jennera

Patrik Pencinger



Sjeća li se još tko onih davnih vremena legendarne šezdesetčetvorke? Svijetom sportskih simulacija je dugo prašio DECATHLON. Pred nama je još jedna inačica ove sportske simulacije. Da li je DECATHLON kao vrsta kompjuterske simulacije napredovao i koliko, pročitajte u ovom tekstu.

Ova je igrica rađena u spomen Brucea Jennera, pobjednika i rekordera DECATHLONA 1976. u Montrealu s 8617 bodova. On je zadnji amerikanac koji je osvoji zlato na DECATHLONU. Možda sad kad njega nema i Hrvatska ima šanse. Nažalost, u igri nema hrvatske ekipe. To je već prvi minus...

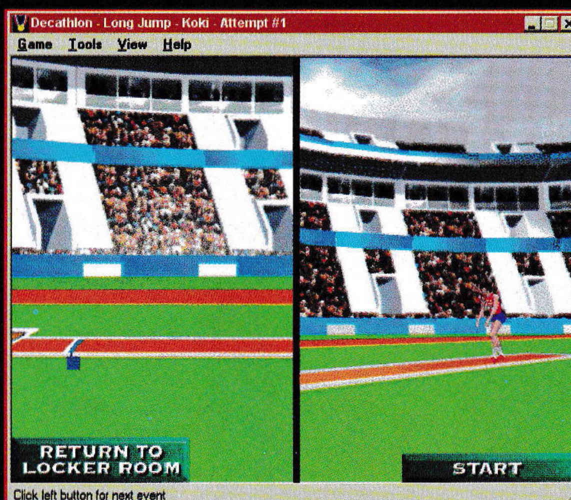
Decathlon je potekao iz Grčke. To je dvodnevno natjecanje u 10 sportova:

trčanje na 100 m, skok u dalj, skok u vis, trčanje na 400 m, preponsko trčanje na 110 m, trčanje na 1500 m, bacanje diska, bacanje koplja, skok s motkom i bacanje kugle. Svaki se učesnik natječe u svim disciplinama!



Kako igrati?

Kako postići najbolje rezultate? Treba reći da ovaj dio igre baš i nije najbolje riješen. Dok se na Commodoreu trebalo drljati lijevo-desno, a na AMIGI pogoditi određeni ritam, ovdje je sve zbrda-zdola, a WINDOWSI 95 uopće ne pomažu... Možda vam je najvažnije stvoriti svog atletičara. Imate određen broj tzv. SKILL pointsa i postotak izdržljivosti, te sposobnost za pojedinu disciplinu. Pogođenom ravnotežom između ovih dvaju elemenata stvorit ćete savršenog sportaša. Sve je ovo već viđeno, nije novo i inventivno, ali kad bi barem postojala savršena grafika i DOLBY SURROUND zvuk, to bi bilo zaboravljeno, ali...



Tamna strana ulice...

Odmah se vidi da je igra rađena s malim budžetom. Sve je u igri renderirano, što joj smanjuje realnost. Npr. kad kreirate igrača, postoji samo jedno lice.

Igra se inače odvija u prozoru svima nam omiljenog operativnog sustava W95. Nažalost taj prozor je fiksne veličine, i to nekih 500x400, tako da fullscreen igranje možete zaboraviti!? Ovo samo produbljuje nostalgiju za dobrimmm starim DOS-om. Dalje, igra uredno javlja da se mogu javiti problemi ako igrate u 16-bitnoj grafici (64K boja), iako u preporučenoj 8-bitnoj izgleda daleko lošije. Propust? Pa cijela je igra takva... Cijelu stvar malo popravlja zvuk, mada nije ni on nešto posebno, ali s obzirom na ostatak igre pravo je savršenstvo.



Witchaven 2 Cheats

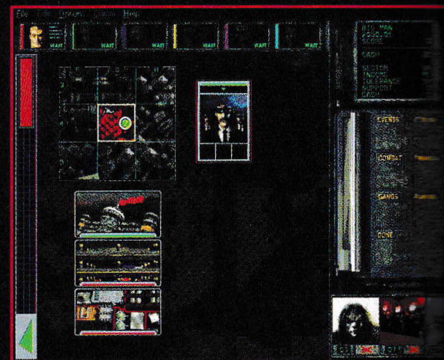
Onima koji se ne srame varati pomoći ćemo da uspiju vidjeti više od dvije - tri prostorije u igri. *Prvo treba pritisnuti tipku za brisanje (backspace), a tek onda upisati željeni cheat.*

MARKETING	sva oružja, magije, napitci, štitevi ...
EXPERIENCE	10.000 jedinica iskustva
KEYS	ključevi
WEAPONS	svo oružje
ENCHANT	magično oružje
NOBREAK	nema oštećenja oružja
ARMOR	150 bodova za oklop
SHIELD	štit
SHIELD2	bolji štit
SPELLS	sve čarolije
MAGICARROW	magične strelice
FIREBALL	vatrene kugle
FREEZE	smrzavanje
NUKE	uništava sve na ekranu
SCARE	strašenje
NIGHTVISION	osvjetljivanje
OPENDOOR	otvara vrata
POTIONS	svi napitci
HEALTH	zdravlje
STRENGTH	snaga
CUREPOISON	izlječivanje
INVIS	nevidljivost
RESISTFIRE	otpornost na vatru
SHOWMAP	pokazuje cijelu kartu nivoa
LIST	pokazuje pozicije i vrste neprijatelja
SHOWOBJECTS	pokazuje objekte na karti
SCAREME	trepteća lubanja
KILLME	samoubojstvo

A ako ni tako ne možete završiti nivo, a željeli bi dalje ima i tome lijeka. Upišite LEVEL i iza broj nivoa na kojem bi htjeli igrati (1-15).



Prije dvadesetak dana kupio sam toliko hvaljeni Playstation, čudovište koje tjera 360 tisuća poligonau sekundi. Sve do neki dan igrao sam igru žarom oduševljenog dječaka kad za svoj prvi rođendan dobije prvu igračku. Govorio sam sebi, igranje na PC-u je prošlost, ali čini mi se da sam se, ipak, prevario...



Chaos Overlords

Hrvoje Kablar

Već je mnogo puta dokazano da za dobru igru i veliku igrivost ne trebaju tone i tone visokokvalitetne grafike i zvuka, već ona mora imati "ono nešto" što je teško opisati riječima, a baš nas ono tjera da igramo opet i opet... S velikim poštovanjem prema Sonijevom PSX-u (koji ima fenomenalnih igara, ali drugačije namjene), ipak palim svoj već prašni PC i učitavam Chaos Overlords, igru koja u cijelosti potvrđuje gore navedenu tvrdnju.

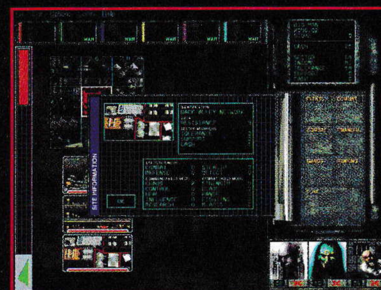
Postanite šef bande

Chaos Overlords je strategijska igra koju je razvio Stick Man Games tim, a prije dva mjeseca izdao New World Computing. Igra je napravljena za Windows 95 i Macintosh platformu te tako nastavlja niz igara načinjenih samo za Win 95 (Macintosh je druga priča). Chaos Overlords se događa u tmurnom cyberpunk gradu 2050. koji ima 64 sektora (8x8 polja). Šest igrača, pravih ili računalom vođenih, bori se za kontrolu nad korumpiranim i anarhijski raspoloženim gradom osvajajući sektor po sektor, a način na koji to čine ovisi o zadanom scenariju. Igru počinjete kontroliranjem samo jedne bande i samo jednog sektora. Vašu početnu bandu, Right Hands, čine vaši najvjerniji članovi pa vam nije potreban novac za njihovo djelovanje. S njima možete polako odlučivati o lokalnim poslovima, razvijati nove tehnologije, ojačati ih jakim oklopom, jačim naoružanjem, pokušavajući tako preuzeti kontrolu nad susjednim sektorima. Tako se šireći postajete sve jači, fondovi vam se povećavaju, možete iznajmiti više bandi, bolje ih naoružati i pokušati potpuno poraziti neprijatelja. Igranje se zasniva na turnovima, čime, vjerojatno, ljubitelji

DRUGO MIŠLJENJE

Ja sam šef bande, tra la la! I tako ja berem tratinčice po livadi, koja je usred mračnog i zagušljivog futurističkog grada označena kao nacionalni park. Dolje! Poviče Fred (za neznalice; moj bodyguard), trenutak poslije: BLAAAM, BLAAAM, FIIIIJU, TRAS, BOOOOM! Jaooj, uništili su cijeli nacionalni park samo da se dočepaju moje glave i mog teritorija, povičem ja i odem u svoj birc na uglu da ubijem tugu. Ovo je djelić ove igre kako sam ga ja doživio. Ako ste pomislili da vam opisujem renderirane sekvence sa ludom grafikom i fantastičnim zvukom, heh, prešli ste se! Ovo se sve može dogoditi samo u mašti igrača. Ova igra sigurno ne obiluje prelijepom grafikom i animacijama, a ni zvuk nije nešto, no ono što privlači mase, pa tako i mene, je fantastična igrivost. Trebat će vam nešto vremena da upoznate igru i počnete se snalaziti u njoj, no strpljenje će vam se višestruko isplatiti. Odlična strategija, obavezno isprobajte!

Silvano Bucić



Na ovom području trenutno obitava samo jedna banda, a to je "Team Stickman" sa dosta velikim tehnološkim nivoom, a ne baš previše dobrim napadačkim i obrambenim sposobnostima.



Na samom početku igriva površina 8x8 polja (što jednostavnim računom daje 64 polja) i dalje je potpuno neotkrivena i samo čeka vašu otkačenu bandicu da bude osvojena, a zatim i vrlo dobro iskorištena (molite se da postoji koji Casino pa lova može početi doticati).

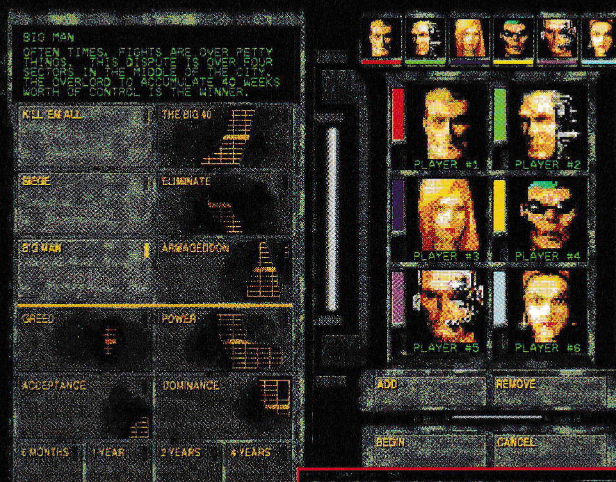
ALTERNATIVNO

*X-Comm: THTD **

*Jagged Alliance **

*Panzer General **

Na samom početku odabirete kao u nekom klasičnom FRP-u članove vaše bande, koji se, naravno razlikuju po svojim karakteristikama, tj. psihofizičkim osobinama. Taj zadatak je za neiskusne ponekad težak, jer ne znaju što donosi osobina kojeg lika.



C&C-a i Warcrafta neće biti oduševljni (neka nabave Z). Doduše, i oni koji očekuju X-Comm ili Jagged Alliance također bi se mogli razočarati, jer borba se odvija čisto statistički, samo ilustrirajući napade i obranu.

A što je tu tako dobro?

Sve što ćete u igri postići i kako ćete napredovati ovisit će samo o bandama, njihovim sposobnostima i okruženju. U igri postoji 90 različitih bandi. Tri različite dostupne su za svaki turn. U jednom trenutku igrač može kontrolirati najviše 80 bandi, što je više nego dovoljno. Da biste počeli istraživati tj. razvijati nove tehnologije, morate posjedovati sektor sastavljen od klastera sa po 3 zgrade. Ako vam je jedna od zgrada istraživački laboratorij, ubrzo ćete moći razvijati vrlo korisna najnovija tehnološka čuda. Ako vam treba novac, upotrijebite Corporate Raiders koji će svojim utjecajem na lokalni kasino donijeti toliko priželjkivanu gotovinu. Postoje 24 vrste sektora posebnih karakteristika koje izravno utječu na članove vaše bande. Napomenimo još da je tehnoloških čuda koja ćete tijekom igre otkrivati čak 53, a podijeljena su na 11 tehnološkoh nivoa (pa tako imamo, primjerice, najjednostavnije izume poput metalne slavine ili složenije poput plasma generatora ili specijalnog borbenog odijela). Naravno, kad se neki predmet otkrije, svaki ga član može koristiti. Chaos Overlords je sastavljen od šest scenarija: Kill'em all, The Big 40, Siege, Eliminate, Big Man, i Armageddon, a svaki od njih ima svoj cilj i odgovarajuću strategiju za njegovo ispunjenje. Npr. Kill'em all neće zahtijevati previše diplomacije, blefiranja, financijskih natezanja već, kao što i ime kaže, bit će potrebno malo više fizičkog djelovanja.

Malo taktike za početnike

Odmah na početku probajte što prije nabaviti nekoliko kasina jer pomoću njih možete prikupiti prijeko potreban novac (6 po turnu). Odmah čim se pojavi Research Center ili nešto slično, uzmite ga i postavite u nj najmanje 2 čovjeka (člana bande) da istražuju. Naravno, najbolje je prvo istražiti neko oružje jer će vam ubrzo zatrebati. Ako uspijete razviti oružje u prvih pet-šest rundi, kasnije ćete lakše i ugodnije igrati. Vrlo su važne i bolnice i hramovi. Kad njih budete imali, povećat će se naglo i broj novih regruta s punom snagom. Nadam se da će vam ovih nekoliko napomena dobro doći na početku igre. Kasnije će trebati puno više



improvizacije jer je na višim nivoima igra znatno teža. Iako grafički potpuno neatraktivna, Chaos Overlords ipak uspijeva zagrijati igrače te će joj se oni stalno vraćati.

Kad je budete prvi put igrali, nemojte barem 1 sat donositi nikakve zaključke jer pri prvom igranju učinit će vam se vrlo jadno, glupo i teško. Jedna od prednosti ove igre je i ta što će vam za njeno igranje biti potrebna samo jedna 486 DX40, što u ovo današnje vrijeme moćnih računala zvuči gotovo nestvarno. Baš kao i grafika, ni glazba ni zvučni efekti nisu ništa osobito, ali su ipak podnošljivi čak i nakon dužeg igranja. Chaos Overlords je igra koja će zasigurno imati svoj određeni krug igrača, ali bit će tu i onih koji za nju ne bi dali ni pola kune. Tako je uvijek bilo i tako će uvijek i biti.

CHAOS OVERLORDS

Igrano na: PC P5/100, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	66%
Grafika	47%
Igrivost	72%

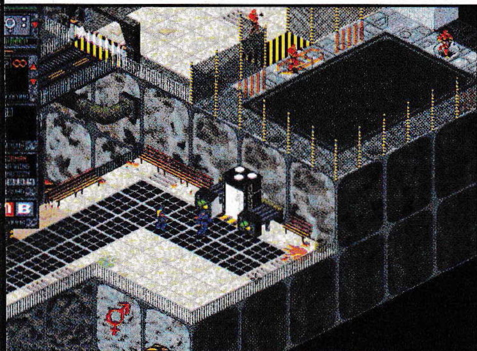
New World Comp.

UKUPNO 79%

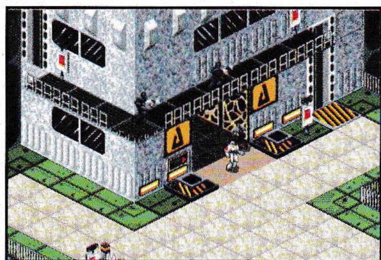
Min. konfiguracija: PC 486/40, 8MB

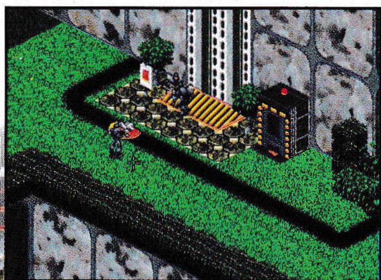
Gender Wars

Brattcha Dhobbry



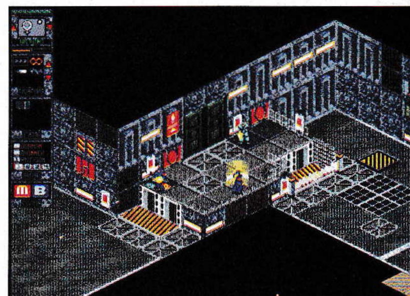
Nakon velikog uspjeha Syndicatea, počele su se pojavljivati mnoge igre slične izvedbe. Naravno, kao i svi "klonovi" uspješnih igara, ti sljedbenici bili su više ili manje uspješni pošto se cijela igra svodi na izometrijsko promatranje oklopljenih vojnika, koji natovareni oružjem siju smrt gradskim četvrtima.





Probijanje gradskim ulicama puno je teže nego kroz zgrade, jer su krcate stražarskim jedinicama. Kad uđete u zgradu, pokolj je puno lakši.

Mjesta za improvizaciju bilo je malo, tako da su se ove igre razlikovale samo po grafici i glatkoći kretanja dok je sama priče bila zanemariva. No Gender Wars ima prilično zanimljiviju koncepciju. Riječ je, naime, o potpuno šovinističkoj igri jer se borite protiv suprotnog spola. U ovom svijetu spolovi žive odvojeno, a kako se razmnožavaju, ostavljamo vašoj mašti. Igra dolazi od tvrtke The 8th Day (Heimdall 1 i 2) koja je prije surađivala sa Core Designom. Ako izaberete žensku stranu, nadređeni vam je Matriarch, a muškarcima zapovijeda Patriarch. Ovisno o vašem izboru, misije se razlikuju sadržajem, težinom i ciljevima. Tako se, primjerice, ženska strana specijalizira u špijunaži, a muška u sabotaži. Ženske misije su, naravno, lakše i to samo zato da bi igra bila prihvaćena od što većeg broja igrača. Prije misije izaberite tim na temelju različitih karakteristika (preciznost, inteligencija itd.). Svaki tim može imati najviše četiri člana, od kojih jedan mora biti "squad leader". Nakon toga slijedi odabir oružja kojim će vaši



Hodajući kroz zgrade, ubijate civile i uništavate neprijateljevu tehnologiju.

ljudi unakažavati neprijateljske vojnike i, većinom, civile. Pošto ste obavili sve potrebne pripreme, slijedi onaj najzanimljiviji dio, tj. akcija. Akcijski dio započinje izlaskom iz dizala. Do njega se morate vratiti uvijek po završetku akcije. Možete upravljati svakim vojnikom pojedinačno, ali ako upravljate vođom, onda će ga i ostali pratiti. Ako izaberete dva ili više "squad leadera", oni se neće međusobno pratiti. Ovo je još jedna od igara koja ima malu umjetnu inteligenciju, tako da će vaši vojnici često zalutati ili se neće uopće kretati. U početnim su misijama neprijateljski vojnici prilično lak plijen, no poslije će





oni izgledati poput pravih strojeva za ubijanje. Po cijelom su kompleksu postavljene kamere koje dižu uzbunu čim se približite. Stoga vam savjetujemo: gađajte ih sa što veće udaljenosti.

Vojnici imaju energetske štitove koji s vremenom troše energiju, a i neka oružja, također, koriste energiju. Energiju i štitove možete obnoviti u posebnim sobicama za ionizaciju. One su raštrkane po kompleksima. Pravi je užitak što možete uništavati gotovo sve u igri. Najbolje je čekati dok se neprijatelj ne približi eksplozivnoj kanti, onda pucati i tako protivniku nanijeti što više štete. Igra obiluje lijepom grafikom pa čak i ponekom dobrom šalom, a ni zvuk nije loš. Vrlo je zabavna te je preporučujemo svima koji su voljeli igrati Syndicate.



GENDER WARS	
Igrano na: PC P5/133, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	63%
Grafika	81%
Igrivost	72%
SCI Tech	
UKUPNO	73%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB	



1. Vaša životna energija i zaliha električna energije.

2. Čin vojnika kojim upravljate.

3. Ime vojnika kojim upravljate.

4. Preostala municija za izabrano oružje.

5. Oružje kojim se trenutačno koristite.

6. Predmeti koje nostite sa sobom.

7. Popis vojnika u jedinici.

8. Status misije i izlazak iz igre.



DOLAZI USKORO

Power Slave

Lobotomy software i Playmates rade svoje. Njihov je novi nusproizvod First Person Perspective shoot'em'up-a koji koristi, pogodili ste, build engine. Kako? Pa, recimo da je "build" izuzetno prilagodljiv. Štoviše, njegov editing kit dolazi uz Duke Nuk'em. Stoga, ne morate pitati koliko je Lobotomy Software uložio novca na izradu, jer samo su prava za build engine otkupljena.

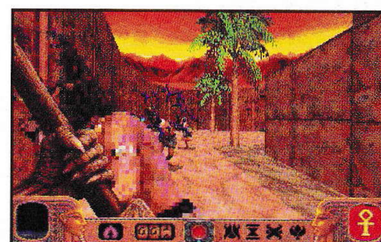
Recimo nekoliko zanimljivih detalja. Kao prvo, Power Slave je toliko popularan da su čak u planu verzije za PSX, Saturn i PC. Pravi je izazov, kako oni kažu, stvoriti kvalitetnu 3d igru za svoje igrače (koji je doista zaslužuju). Ova najava će biti kratka zbog toga što mi se čini da je sve ponuđeno već viđeno, tako da me baš zanima što Lobotomy drži u rukavu. Priču? Pa, moglo bi biti.

Postat ćete pljačkaš grobnica koji bez obzira na mnoštvo prepreka, čudovišta i mumija vrši svoj posao, ali da li ćete iz grobnice izaći s obje noge i glavom, ovisi samo i jedino o vama.

Što se tiče naoružanja, naš avanturist koristi sve, od mačete do bacača plamena ili štapa nekog drevnog kralja koji vas pretvara u mumiju (mrak). Sve u svemu: već viđeno.

Jednostavno? Da. Avanturistično? Da. Originalno? Ne. Kad izlazi? Za nekih petnaestak dana...

Damir Rukavina





The Settlers 2

Tihomir Jauk

Bila jednom davno idilična zemlja gdje je vladao mir i prirodni sklad, ptičice su pjevušile, zečići skakutali livadom, a mirni se, prijazni ljudi bavili svojim svakodnevnim poslovima i uzimali od prirode samo koliko im je trebalo za ugodan život.

The Settlers 2 je, kao i legendarni prvi dio, napravila njemačka kuća Blue Byte. Da li je nastavak isti, ili ipak ima nekih značajnijih promjena? Način prikazivanja terena, slaganja cesta i osnovna logika o proširenju teritorija je ostala ista, što je u redu jer to i je glavna karakteristika Settlersa. Glavni je cilj gotovo svih misija poraziti neprijatelja, za što će vam trebati gospodarski snažna država. Da biste tako nešto postigli, potrebno je što više i što brže iscrpsti



Oružarnica



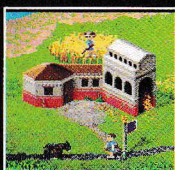
Pekarna



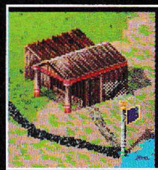
Građevine

Svaka vrsta građevine ima svoju ulogu u razvoju monarhije, one se međusobno isprepliću pa nesmijete niti jednu izostaviti. Gradite slijedećim redom: Drvisječa -> Klesar -> Pilana -> Baraka (blizu granice) ;
a) hranidbeni lanac -> Farma -> Mlin -> Pekara,
b) hranidbeni lanac -> Farma -> Farma Svinja -> Klaonica,
c) izgradnja vojne sile -> Rudnik željeza -> Rudnik Ugljena -> Topionica željeza -> Oružarnica

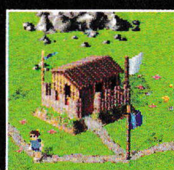
Farma



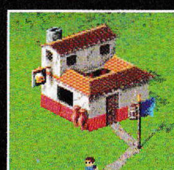
Ribar



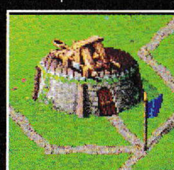
Barake



Pivnica



Katapult



Ugljenokop



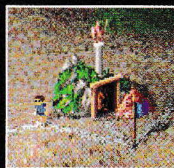
Štala



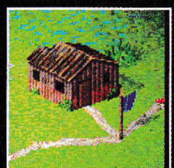
Lovac



Rudnik željeza



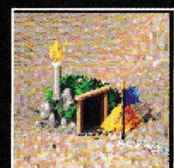
Šumar



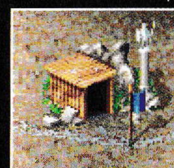
Tvrđava



Zlatni rudnik



Rudnik kamenja



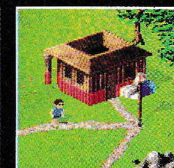
Stražarnica



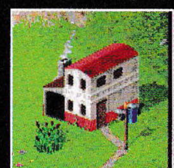
Farma svinja



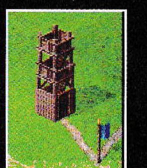
Klesar



Talionica zeljeza



Toranj



Alatnica



Mlin



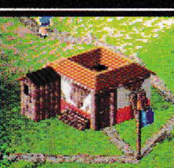
Talionica zlata



Bunar



Drvosječa



Pilana



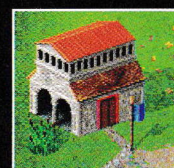
Brodogradilište



Klaonica



Skladište



Promatračnica

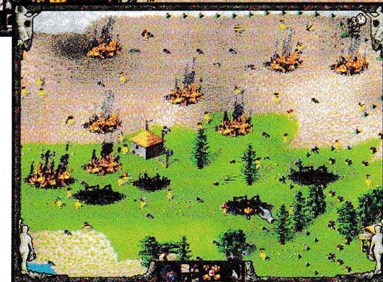


Funkcije građevina

Drvosječa (Woodcutter) siječe drveće. Drveće možete upotrijebiti samo ako ga ispilite u daske.
Šumar (Forester) obnavlja šumu nakon sječe.
Klesar (Quarry) razbija okolno stijenje i dobavlja kamene blokove.
Ribar (Fishery) lovi na obali rijeke ili jezera tako da radnici uvijek imaju svježu ribu.
Lovac (Hunter) lovi divljač pa, baš kao i ribar, hrani stanovništvo svježim mesom.
Barake (Barracks) je vojna kućica za 2 vojnika; dobro dođe kad morate širiri granice, a nemate dovoljno materijala.
Stražarnica (Guardhouse) je vojna kućica, ali u nju stanu 3 vojnika.
Promatračnica (Lookout tower) i skauti će vam proširiti vidik i upozoriti vas na vrijeme dođe li do napada.
Bunar (Well) je vrlo važan jer ćete iz njega crpsti vodu za svoje stanovnike i za farme svinja ili magaraca.
Pilana (Sawmill) je najbitnija građevina na početku jer će vam osigurati dovoljnu količnu dasaka za podizanje ostale korisne strukture.
Klaonica (Slaughterhouse) prerađuje svinje u vrlo hranjivo i masno meso.
Mlin (Mill) prerađuje žito u brašno.
Pekarna (Bakery) proizvodi toliko potreban kruh.
Talionica željeza (Iron smelter) će ugljenom (Coal) zagrijati svoje peći i rastaliti željezo te ga oblikovati u nakovnje.
Alatnica (Metalworks) koristi daske i željezo za proizvodnju svih vrsta alata. Posebno su važni čekići jer su potrebni graditeljima za gradnju kuća.
Oružarnica (Armory) proizvode mačeve i štitove.
Talionica zlata (Mint) lijeva zlatnu rudu u novčiće. Novčići su potrebni za napredovanje vojnika.
Brodogradilište (Shipyard) gradi čamce i velike brodove.
Pivnica (Brewery) proizvodi odlično pšenično pivo. Ono podiže moral stanovnika (dok se ne otrijezne).
Skladište (Storehouse) je prijeko potrebno skladište jer je dvorac pretrpan stvarima.
Promatračnica (Watch tower) proširuje teritorij, prima 6 vojnika.
Katapultom (Catapult) ispaljujete na neprijateljske vojnike teško kamenje.
Farma (Farm) uzgaja pšenicu. Što ih imate više, to bolje jer vam pšenica treba za brašno, za kruh, za pivo i kao hrana za svinje i magarce.
Farma svinja (Pig farm) bavi se uzgojem svinja. One se hrane pšenicom i piju vodu.
Štala (Donkey breeder) uzgaja magarce. Hrane se isto kao i svinje, a koriste se za efikasniji, dakle brži trasport stvari.
Tvrđava (Fortress) je vojno utvrđenje u koje stane čak 9 vojnika. Odlično za velike napade.

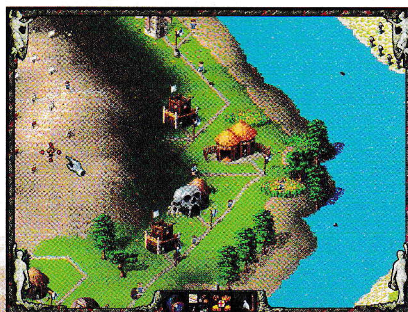
Paljenje je hobi piromana, pazite da i vama ne prijeđe u naviku. Trik na slici znaju izvoditi samo pravi majstori; ne pokušavajte ga vi izvesti kod kuće, mogli bi zapaliti sobu.





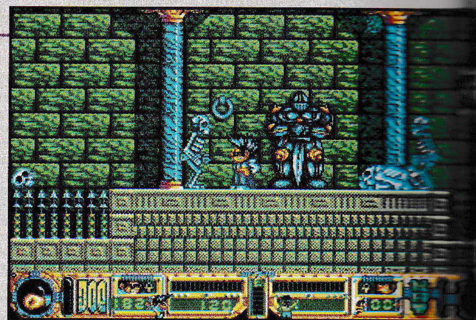
sve prirodne izvore koji vas okružuju. Za vojsku je, naravno, bitna proizvodnja oružja i zlata, ali da bi mogli načiniti oružarnicu trebaju vam daske i kamen, za rudnike hrana želite li da rudari vadite željezo i ugljen. Svi elementi države su gusto isprepleteni te stoga treba dobro paziti. Brzi transport je pola uspjeha. Nastojte podijeliti put na što više dijelova jer će vam to omogućiti brži prijenos materijala. Za raliku od prvog dijela, ovdje vam je omogućeno uzgajanje magaraca, koji zajedno s ljudima dvostruko brže prenose teret. Želite li, možete odmah vidjeti čitavu mapu ili je istraživati postupno napredovanjem i širenjem državnih granica. Za to postoje i izviđači. Njih šaljete klikom na zastavicu blizu granice. Na isti način šaljete i geologe. Oni su zaduženi za istraživanje ispod zemljine površine tj.





za rude i podzemne vode. Na bogatom rudnom nalazištu gradi se rudnik, a vodu možete crpsti iz bunara.

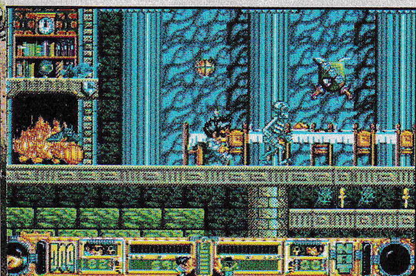
Treba pripaziti na raspored građevina te tako što bolje iskoristiti prostor. Naime, svaka jednica terena ima svoj znak (to može biti obična kućica, kuća, dvorac, rudnik ili samo zastavica). Gdje je teren zelen i potpuno ravan, bit će označen dvorcem. Na njemu možete graditi velike razvijene farme ili vojnu utvrdu. Na mjestima označenim kućicama dopušteno vam je graditi samo osnovne građevine potrebne za svaki početak. Prilikom gradnje cesta nije više potrebno prvo postaviti zastavice, već krenete na početak, zatim na mjesto do kojeg želite napraviti put i ponovno kliknete i odaberete zastavicu. Računalo će samo iscrtati najbolji put prema konfiguraciji terena. Za građevine su vam potrebne daske i kamen. Ovisno o njihovoj veličini i vrsti, ovisit će i količina potrebne daske. U glavnom izborniku pritiskom na žute kućice s crvenim križićem u sredini dobivate raspored zastavica, kućica, kuća i dvoraca slobodnih za izgradnju. Post office je mjesto na koje vam preko goluba pismonoše stižu važne obavijesti o geološkim otkrićima i vojnim događajima.



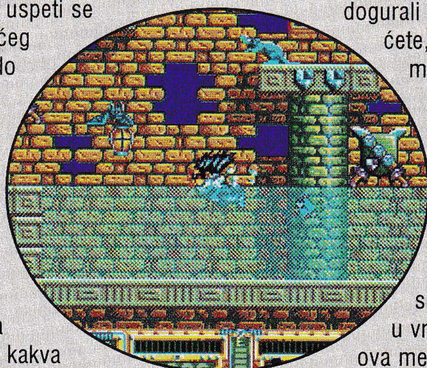
Yo! Joe!

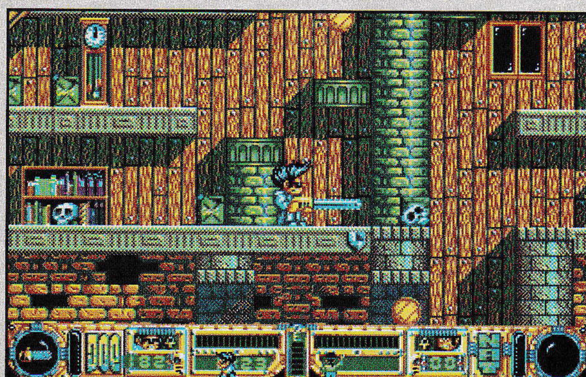
Siniša Rakić

Jednog prohladnog jesenjeg dana u getu nekog velegrada dva su prijatelja odlučila posjetiti svoje djevojke na drugom kraju grada. Sve bi bilo dobro da nisu krenuli prečicom, zalutali i... i tu prave muke počinju



Prva prepreka na koju ćete naići bit će "kuća duhova". Istina, u njoj nećete sresti nijednog duha, ali bit će tu dovoljno simpatičnih i neobično "prijateljski" raspoloženih likova poput zombija, vampira, hodajućih kostura... Iskoristite tuševe i istuširajte se. To vam obnavlja energiju. Vaš je cilj doći do krova, uspeti se na pticu i odletjeti do sljedećeg nivoa. Ptica će, doduše, malo skrenuti s puta i umjesto do željenog cilja (djevojaka) odnijeti vas u piramidu. Sada slijedi upoznavanje s novim "prijateljima". Otkrit ćete da i mumije imaju sličan ukus vozačima kamiona jer su i njihovi sarkofazi oblijepljeni slikama golišavih ljepotica. Naravno, kakva bi to piramida bila bez tajne prostorije. Na zidu ćete ugledati 2 kamena bloka dvostruko manja od ostalih. Na tom mjestu možete proći kroza zid i ući u tajnu prostoriju u kojoj se, između ostalog, nalazi i 5 dodatnih života. Kad ste obavili formalnosti u piramidi, ptica će vas odnijeti konačno do.... Ne, ne, prevarili ste se. Sljedeća vam je postaja "astečki hram", pa zatim kineski restoran, i konačno, podzemna željeznica. Podzemna je prepuna maljčika koji žure na posao (ima tu pankera s lancima u rukama, nekakvih grmalja koji noževima čiste nokte...). Morat ćete se malo i gurati želite li doći do izlaza i sići na svojoj stanici (sve me to užasno podsjeća na naše vožnje ZET-ovim tramvajima). Čekaju li djevojke na stanici? Ne, ali kvart vam je poznat. Niste daleko. Trebate samo otići iza ugla, popeti se na novogradnju i to je to. Budući ste dogurali ovako daleko, na ovom nivou ćete, vjerojatno, ignorirati maljčike i kojekakve robote (išš, glupa konzervo) na koje ćete nailaziti. Kad ih sve zaobiđete, pokojeg i razbijete, slijedi susret i radosno gugutanje s djevojkama (Dečki jeste li umorni? pitaju puce. Ma nee, bila je to sitnica, odgovarate vi gledajući u vrhove prstiju.). Sve u svemu, ova me igra podsjetila na grafit s jednog zagrebačkog zida: Kroz čičke do djevojke... (ili tako nekako).

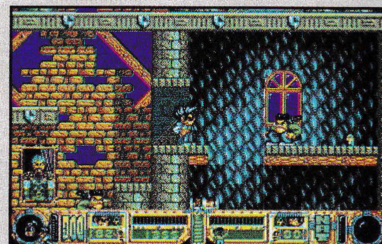




Još ponešto o igri

Igru može igrati samo jedan ili dva igrača. U modu za dva igrača morate paziti da se ne razdvojite (npr. ako jedan padne u rupu) jer tada imate samo 10 sek da se ponovno nađete, u protivnom gubite život, ali se automatski sastajete. Od oružja naći ćete štap, nunčake, šurikene, molotovljeve koktele i motornu pilu kao svojevrsni dead mashine. No, za pilu morate tražiti i kante s gorivom, a ono se vraški brzo troši. Nažalost, u nivo ulazite bez oružja, pa čak ako ste u prijašnjem nešto i prikupili. Svaki nivo ima prostorije u kojima se radnja zaustavlja - više ne možete dalje sve dok ne uništite ogromnog protivnika u njoj. S druge srtane, letovi na ptici između nivoa bit će vam prilika da obnovite energiju i dobijete pokoji dodatni život. Igra je grafički vrlo kvalitetno rađena i, bez obzira na dojam koji ste mogli steći iz opisa, nije pretjerano krvoločna (prije bih rekao da je relaksirajuća). Zvučna podrška je med i mlijeko, što ukupnom dojmu donosi još nekoliko pluseva.





O piscu ovih redaka:

Zaposlen sam, godine neću spominjati. Reći ću samo da sam se s prvim kompjutorskim igrama upoznao još na ZX81, a zatim sam preko ZX Spectruma (živio Sinclair), pa kasnije A600, stigao do A1200, a vjerujem da mi to neće biti i zadnja konfiguracija za igre.

YO! JOE!

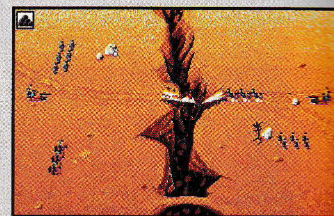
Amiga 500/1200
PC | Atari 1040ST
Scipio

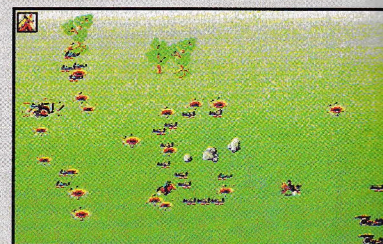
78%

North & South

Vedran Relić

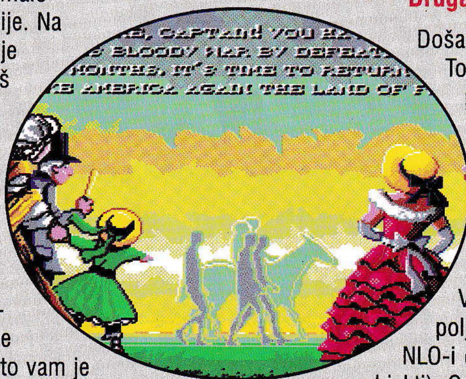
Već me u uvodnom dijelu ove fantastične Infogramesove igre zabolio trbuh. Ne, ne od loše prehrane, već od smijeha. Naime, nakon odabira jezika kojim će računalo komunicirati s vama, čut ćete prepoznatljivu melodiju za svaku zemlju, a potom slijedi ludo cerekanje vesele kobile.





Ova livada ne izgleda bolje od švicarskog sira, a sve je to zasluga protivničkog topništva.

U glavnom izborniku birate stranu - Sjever (Union) ili Jug (Confederation). U ovom izborniku možete još odabrati misiju (od 1861. do 1864. god.), nivo težine, igru za dvoje igrača i još neke sitnice koje igru čine zanimljivijom. Kad ste sve podesili, poškakljajte malo fotografa da se i on nasmije. Na ovom primjeru vidimo da je interaktivnost postojala još davne 1989.



Glavni je cilj pobijediti neprijatelja. Da biste to uspjeli, morate osvojiti države koje imaju tvrđave i kroz koje prolazi željeznica. Kad osvojite dvije tvrđave spojene željeznicom, krenut će vlak a i ubiranje poreza. Što vam je više tvrđava spojeno, to ćete dobiti više novaca. S pet vreća u blagajni dobit ćete novu jedinicu. Svoje jedinice vidite na karti kao malene vojnike. Podatke o jedinici (broj pješaka, konjanika i topova) dobivate ako je označite mišem. Ako vam karta postane pretijesna, možete jedinice grupirati (najviše tri).

Druga konjaničkaaaaaa, udri!

Došao je napokon i taj čas. Topovska kugla preletjela je preko ekrana i dobro zatresla protivnika, potom je krenula konjica sa svojom dobro nam znanom trubačkom melodijom. Pješaci su napunili puške i postavili na njih bajunete. Vrlo brzo su na bojnom polju ostali samo krateri i NLO-i (neidentificirani ležeći objekti). Ovo je samo malo od atmosfere koju ova igra pruža. Od arkadnih dijelova, osim borbe "prsa u prsa", tu su još osvajanja protivničkih utvrda i pljačkanja vlakova (poreza). U igri možete naletjeti na malog Indijanca "Eat my Tomahawk" i uspavanog Meksikanca "Catch the bomb", koji tu i tamo izvedu koju diverzantsku akciju.

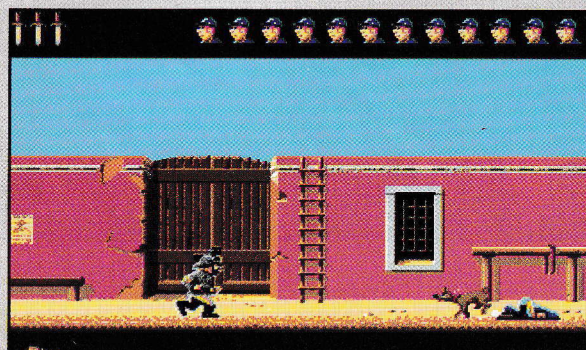


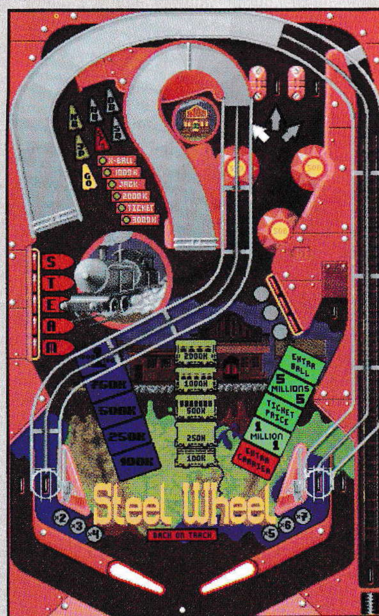
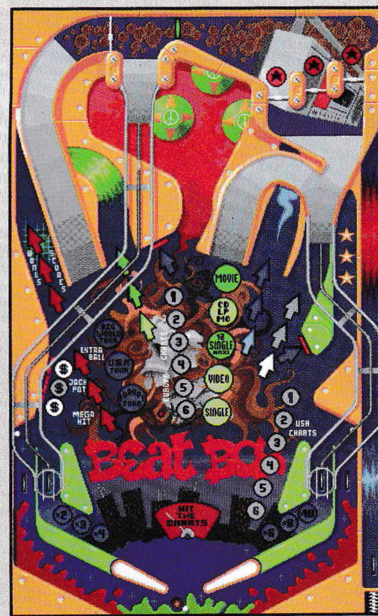
Ako vam se ukaže prednost u topništvu, obavezno srušite most, da protivnička konjica i pješadija ne bi prešle na vašu stranu.

Primijetit ćete da se bojna bolja međusobno razlikuju zemljopisnim položajem. Tako će na zapadu prevladavati kanjoni, u središtu ravnice a na istoku riječna područja.

Grafičari su se potrudili da igra izgleda vrlo simpatično, komični zvučni efekti potpuno istiskuju i ono malo glazbe što je u igri ima. Ova igra sigurno bi trebala imati svoje počasno mjesto u zbirci svakog hackera. Na Amigi igra dolazi na jednoj disketi, a postoji i verzija za hard disk.

NORTH & SOUTH
Amiga 500/1200
PC | Atari 1040ST
Infogrames
81%




Ovaj pradjed modernog flipera i danas izgleda vrlo atraktivno. Njegove odlično smišljene četiri ploče i danas "pale" mnoge Hackere do kasnih noćnh sati. Unatoč novim 3D fliperima, pitanje je hoće li ovaj fliper ikad pasti u zaborav. Pa što čekate, sad možete nastaviti igrati...

Fliper snova dobio je potpuno novu dimenziju. 3D "nope", 2D "yep"... jer toliko je dobro realiziran da ne vidim potrebe za trodimenzionalnošću. Usto, imao je i radnju, čime se uzdigao iznad svih prijašnjih flipera jer je u njima jedini cilj bio prebaciti kuglicu s palice na palicu i pritom paziti da ne projuri između njih u provaliju. Naime, čavlića među palicama tada još nije bilo. Pinball Dreams, pogađate, ima čavlić, pa prebacivanje kuglica više nije zanimljivo, te se igrač može usredotočiti na radnju......

Igra ima četiri flipera: Ignition, Beat Box, Steel Wheel, Nightmare.

Ignition: U ovom fliperu ste u ulozi zapovjednika rakete koja je još uvijek na lansirnoj rampi. Vaš je zadatak da je nafilate gorivom i pripremite za polijetanje. Na prvi pogled čini vam se jednostavnim, ali kad se malo zagrijete, vidjet ćete da je ovo jedan od složenijih flipera.

Beat Box: Osnovali ste svoj bend i tražite gažu. Pokušavate se ubaciti na razne turneje (po Europi i Americi), zaraditi gomilu novca (bodova) i naravno postati zvjezdom....

Steel Wheel: Na Divljem ste Zapadu i branite željeznicu od kravara i crvenokožaca. Sve je popraćeno dobrom glazbom i komičnim zvučnim efektima.

Nightmare: Strava i užas. Ne, ne mislim na fliper, već na temu. Cilj vam je nakon dvanaestog sata zabaviti se s vještičama, zombijima i ostalim mračnjacima s groblja.

Fliper snova bi trebali zaigrati svi mladi hackeri, ali i oni koji su to već davno trebali učiniti, no nikad nije kasno.

Treba napomenuti da igra radi na običnoj A500, a postoji i verzija za PC (rezolucija na Amigi je 320x200). Verzija za A500 dolazi na dvije diskete dok za A1200 kruži HD verzija na jednoj disketi.

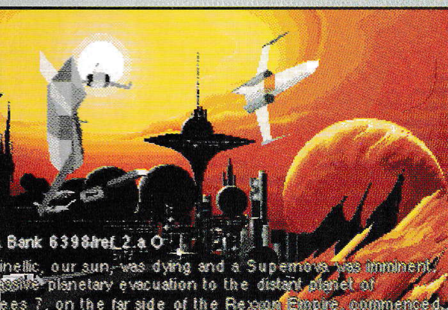
PINBALL DREAMS	
Amiga 500/1200	79%
PC Atari 1040ST	
Digital Illusions	



Dečki iz Digital Illussionsa zaslužuju sve naše simpatije. Oni su prvi na Amigi postavili vrlo visoke standarde u izradi flipera. Njihovo prvo čedo, Pinball Dreams, gledali smo, gledali i nikako nismo mogli vjerovati da je Amiga 500 može tako glatko izvoditi scroliranje cijele ploče flipera preko kojih dva ekrana.

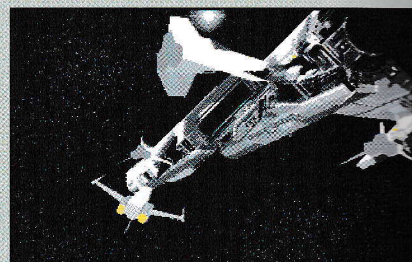
Pinball Dreams

Vedran Relić



Epic

Vedran Relić



Ocean Software, programerska kuća dobro nam znana po svojim odličnim arkadama za Amigu, napravila je svoju prvu svemirsku 3D arkadnu pucačinu.



U igru vas uvodi impresivan demo iz kojeg možete saznati da Maginellicu, vašem Suncu, prijeti opasnost od supernove. Cijela se populacija evakuira na sigurni i udaljeni planet Ulysees 7. Problem se javlja pri prolasku vaše flote kroz neutralnu zonu koja dijeli Federaciju i Rexxonsko carstvo. Sigurno pogađate, Rexxoni vam hoće naplatiti cestarinu, carinu, 1/10 crkvi itd., a vama se jako žuri. Oni gube strpljenje te na vas šalju cijelu svoju flotu i tako se upuštaju u, po vas, neravnopravnu borbu; omjer je 4:1 u njihovu korist.

Ali tada uskačete vi u igru tj. u svoj golden fighter, nadajući se da ćete smanjiti suparničku flotu za kojih stotinjak letjelica. Vaš golden fighter spada u klasu epical fightera, a flota raspolaže sa svega tri prototipa. Upravljete mišem tako da desnom tipkom dajete gas, a lijevom pucate. Od naoružanja raspolažete s tri vrste lasera, dvije vrste plazme, dvije vrste photona, epical i cobalt. Za manje letjelice koristite lasere, a za veće su potrebni photoni dok zadnja dva oružja čuvajte za zadnju misiju. Oružje se mijenja s Return, a gorivo, štit i municija se obnavlja pritiskom na Enter. U lijevom dijelu kontrolne ploče vašeg svemiroplovka možete očitati stanje štita, goriva i brzinu. U sredini je nišanski display i status display dok se na desnoj strani nalazi preostalo vrijeme do kraja misije i navigacijski display. Igra je podijeljena na 9 misija. U prvoj je potrebno uništavati mine u svemiru sve dok ne dostignete potreban postotak (100%). U drugoj se spuštate na planet i trebate uništiti razne mete na Zemlji. Ostale se bitke vode u svemiru, a zadaća vam je zaštititi svoju flotu. Vaši suborci su vrlo slični X-Wingu, zato pripazite da ih ne napucate. Neprijateljski lovci nalikuju Klingoncima. Ma što vam ja to pričam, udrite po svemu što zapuca na vas!

Samo će rijetki od nas doživjeti ovaj veličanstveni trenutak. Vaš Golden Fighter postavljen na oltar kako bi simbolizirao pobjedu nad mračnim silama svemira.

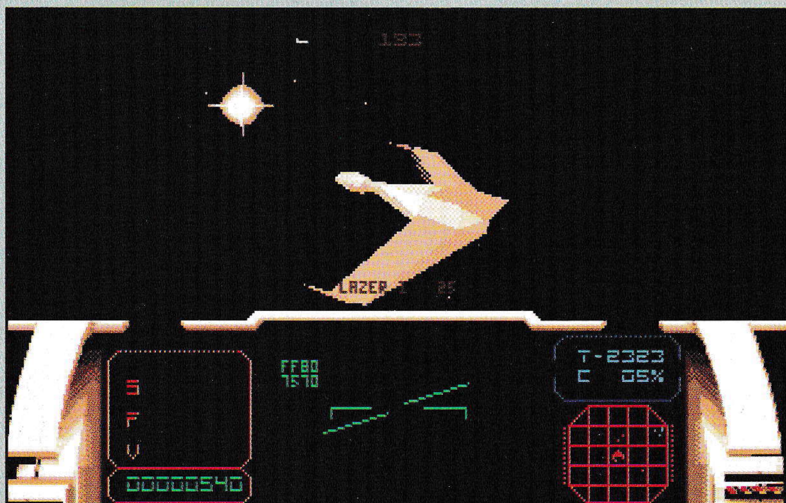


Vrlo velika prepreka pri igranju je vremensko ograničenje misije. Gotovo da nemate vremena za taktiziranje, već odmah dojurite najbližem neprijatelju za rep i na prašite mu tur.



Na Amigi 500 se igra odvija dosta brzo makar su na ekranu tone i tone letjelica i objekata, što je stvarno zadivljujuće, za razliku od Robocopa 3, kojeg su također realizirale Ocean Software i Digital Image Design. Pri samom startanju na Amigi 1200 bit će poruka "MC 68020 detected", što pokazuje da su se programeri pobrinuli i za vlasnike bržih Amiga. Naime, programeri su na razvoj ove igre uložili dvije godine. Na A1200 Epic klizi sasvim solidno, a u nekim situacijama zaželim čak sve i usporiti da bih mogao pošteno naciljati neprijatelja. Za mene je Epic vrlo dobra igra jer velike odlučujuće borbe u svemiru stvaraju tako fantastičan ugođaj da se zaista osjećate pripadnikom flote. A tek kad vas proglase Epicom...

Igra dolazi na tri diskete i, nažalost, ne može se instalirati na hard disk.



Nije fer!!! Uopće nije. Ima bolji brod od mene.

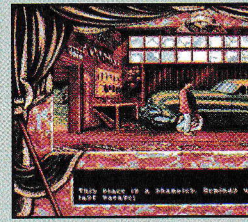


EPIC	
Amiga 500/1200	69%
PC / Atari 1040ST	
Ocean	

Vaši dečki iz eskadrile strpljivo očekuju prvi nalet neprijateljskih letjelica.



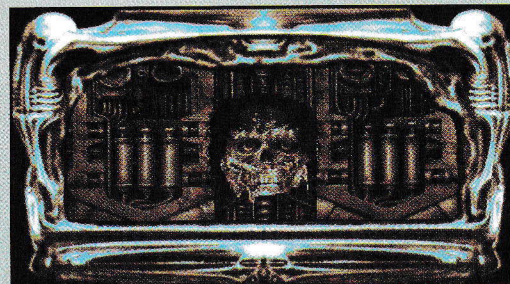


Ova zanimljiva horor avantura je prije nekoliko godina pobudila veliko zanimanje prvenstveno zbog svoje grafike, tj. prikazom različitih monstruma (aliena) koji vam kroz cijelu igru ne daju mira, slikama i kratkim animacijama od kojih vam se želudac okrene, a vaš svakidašnji život počne gaditi.

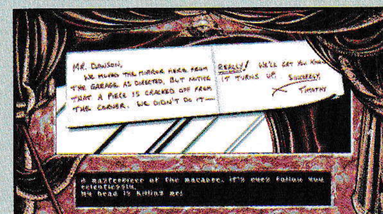
Dark Seed

Goran Borotha

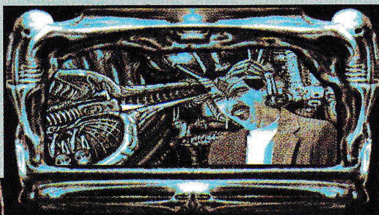
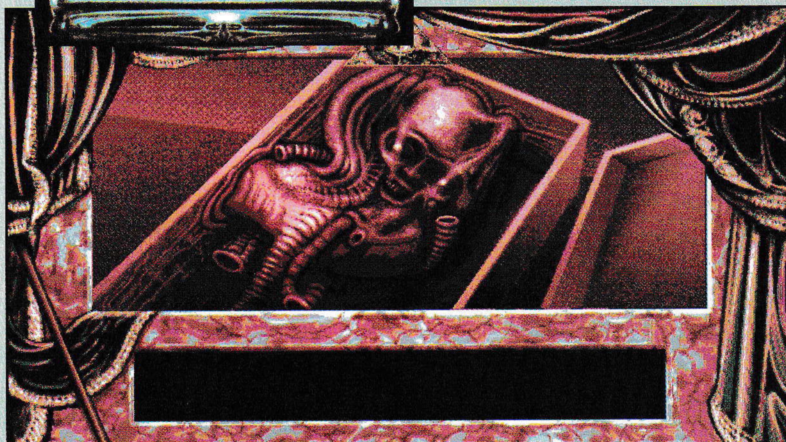


Vi ste u ulozi Mikea Dawsona, pisca, i povlačite se u svoju novu kuću u jednom malom, možda, premirnom gradiću da biste se posvetili svome poslu. No, nakon prve (ne)prospavane noći u novoj kući, život vam se doslovce pretvara u veliku noćnu moru. Sanjali ste kako su vam, dok ste ležali prikopčani na nekakav stroj, alieni napravili rupu na čelu i implantirali maleni embrio u mozak. Probudili ste se misleći kako je sve ovo bio samo ružan san, no čeka vas "paket iznenađenja" - u njem je beba. Ta beba preobrazit će se u izopačeno malo stvorenje neodređenog oblika iz kojeg izlaze mnoge cijevi. Sad vam je jasno da ste u velikoj nevolji.

Tako počinje ova zgodna avanturica, a kako će završiti ovisi samo o vama. Preporučujemo vam da odmah na početku malo istražite svoju kuću, bit će vam lakše kasnije. Upravlja se već poznatom point-and-click metodom, s tim što imate tri pointera: prvi vam služi za kretanje, drugi za skupljanje i korištenju predmeta, a treći za promatranje. Prvo morate pogledati što je unutra, a tek onda pokupiti predmet. Igra je puna neobičnih situacija, pa će vam se tako obraćati glas s auto-radija, progoniti vas policija iako niste ništa skrivili, otkrivat ćete tajne prolaze, svake noći imati noćne more... Povremeno ćete nailaziti na neke animacije i slike, pažljivo ih pogledajte i pročitajte jer su važne za daljnji tijek radnje. Zamjerka ovoj igri je nemogućnost komunikacije s drugim likovima, što uvelike smanjuje draž ove avanture. Igrajući ovu igru, zapamtite da je svaki predmet važan pa ne razmišljajte previše, nego jednostavno pokupite sve što vam se nađe na putu. Na kraju, ako ste preživjeli sve noćne more i sredili odnose s našim malim gadnim alienima - ugodno sanjajte i laku noć.



Da bi razriješili zagonetku, potrebno je pronaći izgubljeni komadić ogledala.

Prelijepa li djeteta, hmmm... da mi je samo znati čije je?

DARK SEED	
Amiga 500/1200	76%
PC Atari 1040ST	
Cyberdreams	



Almagica
Scions of a forgotten world

Berislav Jozić

Dugo su Amigaši uzdisali za Warcraftom potajno razmišljajući o kupnji PC-a samo zbog te igre, ali sada nešto sasvim slično postoji i na Amigi!



Ako ste mislili da je to nemoguće, prevarili ste se. Djelo je to dosad nepoznate grupe švedskih programera po imenu DSP. Trenutačno postoji samo preview sa 6 nivoa i malim izborom jedinica i građevina, ali i finalna bi se verzija igre trebala pojaviti uskoro.

Vidio sam ja već nešto slično...

Za one koji nisu čuli za Warcraft, igra je mješavina Settlersa i Dune 2, a za one koji ni za njih nisu čuli (zar ima i takvih?), treba reći da je ovo strategija s pogledom odozgora a zadatak vam je da svoj narod vodite do uništenja protivnika. Razlika je između ove i sličnih strategija u tome što ne zapovijedate samo vašoj vojsci već je i cijeli ekonomski razvoj države pao na vaša pleća. To znači da nadgledate i izgradnju farmi, bunara i ostalih privrednih objekata, prikupljanje drveta, kopanje zlata i ostalih resursa te pratite porast stanovništva (više stanovnika - više potencijalnih vojnika a to znači i brža pobjeda). Još jedna sličnost ove igre s igrom Dune 2 i Settlers je odvijanje igre u (sada standardnom) realnom vremenu - znači, dok tražite zlato, morate paziti da vam neprijatelj ne zapali kuću jer se akcije odvijaju istodobno.



Nakon duge i naizgled ravnopravne borbe ipak ste vi pobjedili.

Kakve su to brvnare?

U Scionsu vaša baza operacija nije betonski, podzemni bunker, već drveni INN (krčmu) u kojem su okupljaju vaši podanici. Ako ga izgubite, propala vam je misija. Kad zapalite protivnički inn, to još nije potpuna pobjeda (mada protivnik ne može stvarati nove jedinice), već morate poubijati sve preživjele neprijatelje; tek tada ćete vidjeti poruku:"You are victorius" (to vam je kompjutorska pravda!).

Ostale zgrade kojima raspolažete na početku igre su:

FARM - farma u kojoj proizvodite nove seljake,

BLACKSMITH - kovač, seljake opskrbljuje oružjem i pretvara ih u vojnike,

WELL - bunar, bez kojeg vam stanovništvo neće rasti pa ga sagradite što prije,

GOLD MINE - rudnik zlata u kojem seljaci kopaju zlato; njega ne možete izgraditi, već ga trebate naći (duboko u šumi).

Na početku možete proizvoditi samo 2 vrste jedinica: seljake i najslabiju vrstu ratnika (MILITIA). Seljaci vam služe za prikupljanje resursa (drvo, zlato, za gradnju zgrada i opremanje vojnika) i izgradnju vašeg kraljevstva. Budite oprezni jer čim seljak izgradi kuću, odmah uđe u nju i postaje njenim stanovnikom - zato morate stalno proizvoditi nove seljake. Na početku imate najslabije ratnike za borbu. Osim borbe, možete im odrediti dio terena za patroliranje pa vas neprijatelj neće moći iznenaditi.



Ako se ne slažete s majstorijama suparničkog arhitekta, štoviše, njegov stil mrzite, na vama je da spalite svaki njegov objekt.

A neprijatelji?

Početne misije služe uigravanju i vježbanju s toga su lagane. Tu je i neprijatelja malo - u prvoj je misiji svega nekoliko jedinica koje bezglavo





lutaju kartom. Samo se prošetajte sa svojim vojnicima i uništiti ih.

U drugoj ćete se misiji malo više namučiti jer neprijatelj sada ima i zgrade pa može popunjavati svoje redove novim snagama. Zbog toga je važno čim prije otkriti njegovu bazu i uništite je (psst, baza je u donjem desnom kutu karte). Nakon druge misije, karte su sve veće, neprijatelja je sve više, igra je sve teža.

Hardver...

Igra dolazi kao lha arhiva od 400 Kb i zahtjeva AGA čipove i hard disk, ali nije prijeko potrebna ubrzivačka kartica ili više od 2Mb Rama jer sasvim solidno radi i bez toga (doduše u nižoj rezoluciji). U planu je i verzija u 64 boje za stare ECS strojeve i igranje preko modema.

Ova igra odlične grafike i dobre igrivosti je zasad jedna od boljih na siromašnoj Amiga sceni.

ALMAGICA

Igrano na: Amiga 1200, 2MB

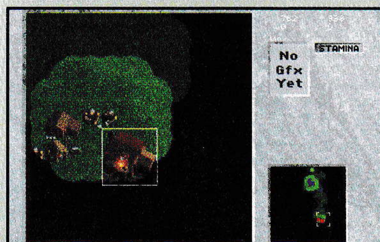
Druge platforme: N/A

Zvuk	70%
Grafika	81%
Igrivost	84%

DSP

UKUPNO 81%

Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2MB



Magic Pockets

Goran Borotha

Bitmap Brothers nam ovaj put predstavlja MAGIC POCKETS, simpatičnu arkadicu vrlo dobre grafike i iznimne igrivosti.

Vi ste klinac sa sunčanim naočalama i jako dubokim džepovima. Kao što i naslov govori, u svojim čarobnim džepovima ne nosite oružje već iz njih vadite razna čuda, primjerice sante leda, grozdove i snježne grude. Dužinom pritiska na Space određujete i njihovu veličinu. Ima stvorenja koja morate uništiti manjim grozdovima, najveći grozd bi ih zarobio i, čim ga taknete, pretvorio u neki jestivi predmet (bombon, torticu, lizaljku, a možda dobijete i zvijezdu koja vam donosi razna poboljšanja). U kriznim situacijama "skočite" na najveći grozd, zakoturajte se i uništite sve oko sebe.

Veličinu "oružja" kojim se služite (što ovisi o svijetu na kojem se nalazite) možete nadzirati u donjem desnom kutu (šaka koja se puni dok



vi držite Space), dok u lijevom možete vidjeti kolika vam je energije (ruka s četiri prsta). Nju obnavljate bocama mlijeka - mala obnovi samo jedan prst, a velika čitavu ruku. Tijekom svojih avantura moći ćete koristiti razne predmete na neobične načine. Primjerice kad uzmete žvaku iz automata i napušete balon, poletjet ćete. Tu su i kacige - prva vas čini nevidljivim, druga neranjivim, a treća vam služi za podvodna istraživanja.

Tijekom igre krećete se kroz 4 svijeta; pećine, prašume, jezera i planine. Koji imaju svoja stvorenja i zanimljivostima. Meni su najzabavnije pećine. Igra je dinamična, puna akcije i kao stvorena za ove "vruće" dane (i noći).





MAGIC POCKETS

Amiga 500/1200

PC Atari 1040ST

Bitmap Brothers

69%



Hacker na Internetu (ili kako je sve započelo)

Domagoj Korak - Goja

Do sada ste do svog najdražeg časopisa (mislim, naravno, na Hacker) mogli doći kupnjom na obližnjem kiosku ili kod kolportera, posuđivanjem, pretplatom ili ste ga, u nedostatku novca ili prijatelja, jednostavno ukrali (ima nas i takvih iako, moram priznati, taj potez očajnika odobravam samo u krajnjem očaju). Kako smo poželjeli biti sveprisutni u elektronskom mediju a i vama što dostupniji, od sada Hacker možete čitati (pa i više od toga) na Internetu

Internet, mreža sa desecima milijuna korisnika po cijeloj našoj planeti, svakim danom postaje sve veća, proširenija, lakša za pristup, inovativnija. Pojavom World Wide Weba (WWW) nastala je prava revolucija. Svako poduzeće, pa čak i obični pojedinci, dobili su mogućnost da se sa minimalnim troškovima predstave cijelom svijetu. Između virtualnih trgovina preko kojih možete kupiti sve što vam padne na um, gledanja kroz teleskop u NASAi, video-online upoznavanja sa djevojkama iz Japana te multiplayer igranja, neki pametnjaković se sjetio da bi običan časopis pokušao prebaciti na ekrane milijuna ljudi diljem svijeta. Nema kašnjenja u tiskari, marži koju uzimaju prodavači i ne može vam se dogoditi da časopis kojeg želite čitati bude rasprodan (zvuči vam poznato, zar ne?!). Tako su nastali on-line časopisi ili na Internetu poznatiji kao e-zine što je skraćenica od electronic magazine.

I malo po malo, nakon dosta godišnjih doba i u lijepoj našoj su uvidjeli da bi se i kod nas moglo nešto učiniti u svezi Interneta. Oni odgovorni za komunikaciju između Hrvata samih, te Hrvata i ostatka svijeta, shvatili su kako je sve to vrlo zgodno (vjerojatno su pri tome mislili na gore spomenuto upoznavanje sa djevojkama iz Japana) pa su nedavno pružili i nama mogućnost da sudjelujemo u stvaranju tog novog, virtualnog svijeta. Pošto je konačno došlo vrijeme i za komercijalni Internet u Hrvata tako se jednog kišnog, proljetnog popodneva na četvrtom katu u Petrinjskoj 11 (čitaj: u uredništvu Hackera) odvijala sljedeća priča.

Sva imena, osobe i događaji su poluizmišljeni i onaj tko se prepozna među ovim redovima neka zna da je svaka slučajnost namjerna.

U pauzi između dva izdanja Hackera, pet osoba vodilo je nesmetani razgovor o o raznim "svemirskim" temama tipa tko smo, čemu težimo i zašto uopće postojimo, započeo je čisto slučajno, kao što to obično i biva, razgovor o Internetu.

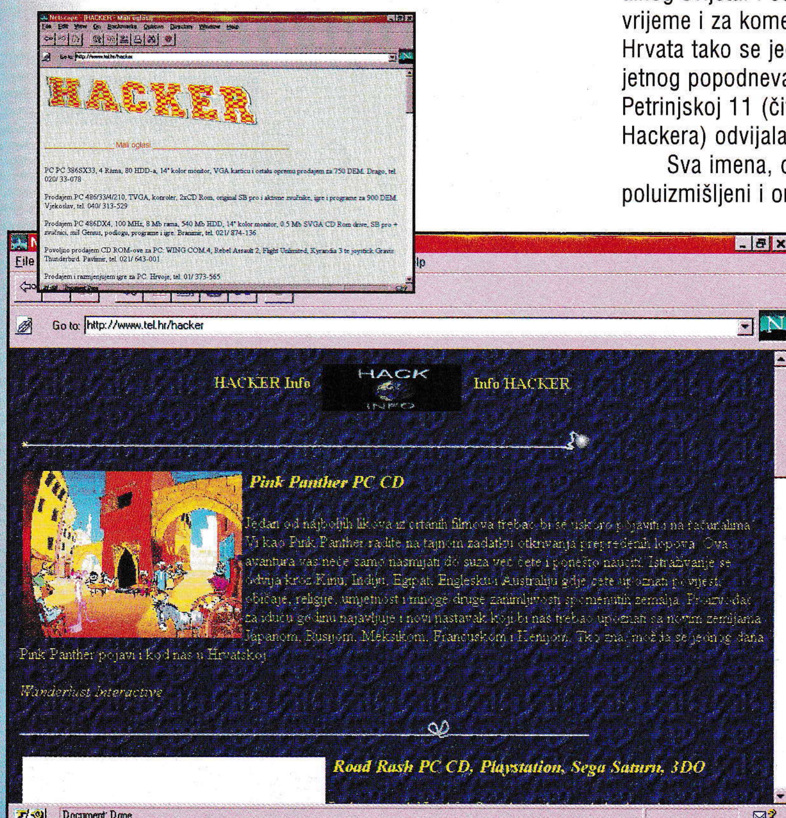
Goja: Joj, jutros oko 04:17 naišao sam na Internetu na super home page (ili po naški kućna stranica) nekog stranog časopisa. Nemate pojma kak' je to dobro napravljeno.

Shadow: Ma da? Veliš časopis kojeg čitaš sa monitora. Hm, to je ko' da možeš čitati Hacker iz svoje sobe; ne moraš ići po njega na kiosk i ne moraš žicati starce za lovu. Bilo bi dobro kad bi to mogli i mi napraviti...

Svi su odjednom zašutjeli i za par sekundi začulo se u isti glas: A da probamo !!!

Tomica: Odlično - uz tekstove dodamo i slike i to će super izgledati. Čista multimedija preko mreže.

Silvijo: Uz to još možemo staviti i Info, Top listu, cheatove i još hrpu drugih stvari (pomisli u sebi: a možda negdje uguram i svoju sliku).



Vidi, vidi, nije li ovo stari dobri info!? Osim infoa na hackerovim WWW stranicama možete naći male oglase, top liste, stare brojeve, popis igara i još mnogo drugih zanimljivosti.


Goja: Oooo, imam ja još mali milijun ideja. Čovječe, sad ti se svi furaj na Javu.


D'Amir: A je'l bi mogli izvesti da uz pretplatu ljudi mogu naručiti i stare brojeve. Ja mislim da bi to bio potez za notes!


Tomica: A da stavimo i male oglase?


Shadow: Mogli bismo napraviti izravno oglašavanje putem Interneta.


Goja: A kako bi naši čitatelji reagirali kad bi im omogućili pristup novim shareware igrama, pa si ih ljudi mogu skinuti i doma isprobati?!?!


Tomica: E, čovječe - to bi tek bila ludnica.

Koji mjesec kasnije...

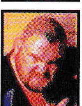

Silvijo: Bok! Silvijo pri telefonu. Čuj, mi smo gotovi sa našim stranicama. Čuj, mislili smo da bi ih netko trebao opisati u Hackeru. Znaš ono - predstavljanje široj javnost i te spike.


Goja: Aha, super. Sad još samo trebate naći neku žrtvu da vam to napiše (ovo je Goja izgovorio sa krajnje podrugljivim tonom i sarkastičnim smješkom na licu). Kojeg ste jadnika našli da vam to predstavi ljudima?


Silvijo: Pa, ovaj, mislili smo..khm,khm...tebi leže takve stvari...


Goja: E, gdje ste me našli!!! Dobro, imaš pravo, kad malo bolje razmislim, to mora napraviti neko pametan, netko ko' se kuži u to. OK. Na kojoj adresi se nalaze Hackerove stranice?


Silvijo: Piši, pamti i svima razglasi: http://www.tel.hr/hacker


Goja: Ljudi, tekst sam napisao, adresu znate i... što još čekate!!!!

Hacker On-line

Igrano na:	PC 486/80, 8 MB
Druge platforme:	Bilo koji PC, Mac, razni Unixi pa čak i Amiga
Zvuk:	Još ga nema, ali nikad se ne zna
Grafika:	Vrlo dobra s tendencijom prema ludilu
Igrivost:	Kad se home page u cijelosti razvije bit će to na radost cijele nacije
Proizvođač:	Janus Lingua d.o.o.
UKUPNO:	Ocijenite sami na http://www.tel.hr/hacker
Min. konfiguracija:	Računalo po volji, modem, pretraživač (browser) i dobra volja.

"Ako nešto može poći po zlo, poći će", to je osnovni Murphyev zakon koji je posebno očit kad želite priključiti CD čitač na Amigu. Kristijan bije boj sa Murphyem i Commodoreovim inženjerima, pokušavajući riješiti sve probleme kod ugradnje CD-a. Amiga se borila, ispuštala dimne signale, no na kraju je morala prihvatiti CD kao dio svoje periferije.

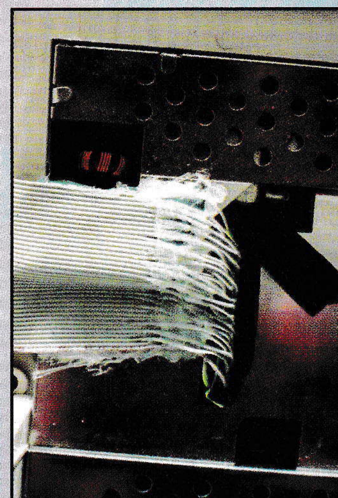
CD + A1200 = A1200 CD

Kristijan Žibreg

Problem broj 1

Imate Amigu? Možda imate i vanjski disketni pogon ili tvrdi disk (ako postoji koji Amigaš bez harda, čvrsto mu savjetujem da ga hitno nabavi jer Amiga puno lakše diše s pilom od pola gige; i bez onih izgovora da je hard skup, to više ne prihvaćam). U budućnosti mislite priključiti CD čitač ili neku turbo kartušu? Zar doista mislite da će jadni Amigin trafo opskrbiti svu tu gvožđuriju potrebnom snagom? On može napajati Amigu, ubrzivačku karticu i možda dodatni disketni pogon, no ako ga opteretite još nekom periferijom, javljaju se problemi poput neobjašnjivih blokada sustava, pretjeranog zagrijavanja ... Zato vam od srca savjetujem da se bacite u trošak od kojih 200-tinjak kuna i kupite PC trafo koji će s ventilatorom za hlađenje i deklariranom snagom 200 W bez problema opskrbljivati strujom sve što budete ikad spojili na svog ljubimca.

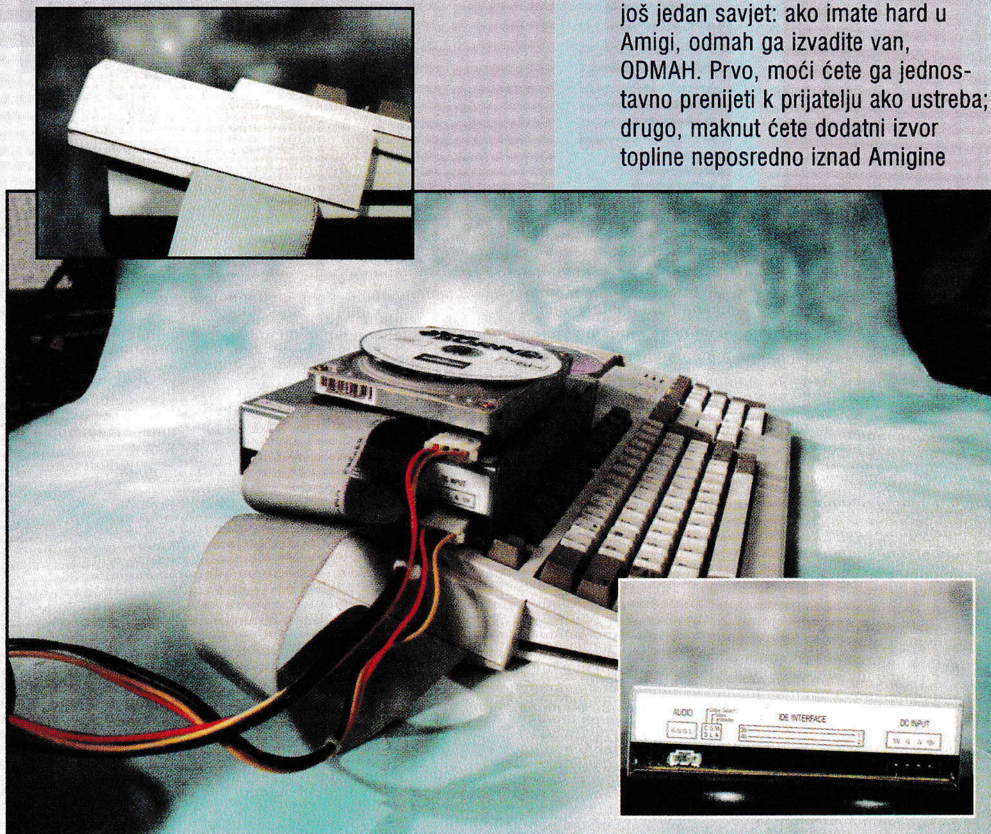
PC ispravljač spajate na Amigu tako da odsiječete utikač koji ide iz trafoa u Amigu i na nj spojite odgovarajuće žice iz PC trafoa. To će prijatelj elektroničar obaviti za nekoliko minuta jer bi vaša Amiga mogla početi ispuštati dimne signale ako radite po pricipu "uradi sam" (ipak tu postoje neke žice +5V, -5V, +12V, -12V, i što ja znam što sve ne). Kad to obavite, PC trafo će napajati Amigu i sve kartice koje spajate na nju ili joj ih gurate u utrobu, kao i CD čitač/tvrdi disk, za koje imate i posebne kablove koji standardno izlaze iz PC trafoa. Eh da, još jedan savjet: ako imate hard u Amigi, odmah ga izvadite van, ODMAH. Prvo, moći ćete ga jednostavno prenijeti k prijatelju ako ustreba; drugo, maknut ćete dodatni izvor topline neposredno iznad Amigine



matične ploče. Jednostavno ga položite na stol uz Amigu, samo pazite na Coca-Colu (hard možete uvijek ugraditi u prazno kućište vanjskog disketnog pogona ili izrezuckati neko kućište od popularnih šperploča, ovaj puta po principu "uradi sam"). Dobro, problem napajanja smo riješili.

Problem broj 2

Postoje dva standardna kontrolera za CD čitač/tvrdi disk: SCSI (Small Computer Serial Interface; izgovara se "skazi") i IDE (Inteligent Drive Electronics). Jedino A3000 ima standardno ugrađen SCSI kontroler, zbog kojeg je uglavnom i stekla ime najbolje "ozbiljne" Amige. A1200 nema SCSI kontroler, no možete ga kupiti u obliku kartice i priključiti je u PCMCIA utor na lijevoj strani A1200 ili pak kao dio ubrzivačke kartice kojom nahranite Amigin trap-door utor s donje strane računala (cijena je 150-250 DEM, ovisno o varijanti). Ako dakle imate SCSI kontroler i SCSI disk, savjetujem da kupite i SCSI CD čitač. Zašto? Prvo, jednostavno se spaja na SCSI kontroler (plug'n'play), a drugo...



...SCSI gazi

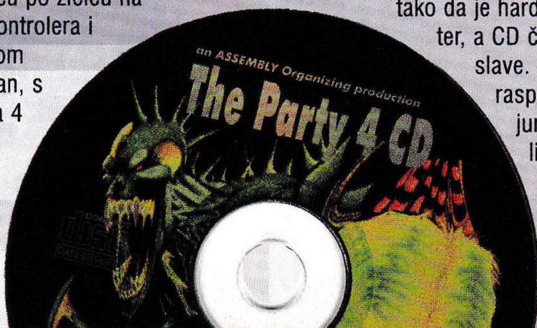
SCSI kontroler omogućuje priključivanje do sedam uređaja i podržava velike brzine prijenosa. Na ovaj se način mogu priključivati CD čitači, tvrdi diskovi, skeneri, pisači tj. bilo koji uređaj koji poštuje SCSI standarde. SCSI standarde? Da, periferija mora biti deklarirana kao SCSI kompatibilna pa prodavaču morate naglasiti da želite SCSI disk ili SCSI skener, što će vam iz džepa izbiti 100-200 DEM više nego da kupujete istu periferiju u "običnoj" verziji. Možda vam ova priča o SCSI-u neće puno značiti jer to više zanima profesionalce (one koji traže brže, više, jače), ali ipak... Pa sad recite da Hacker nije časopis za profesionalce.

Je l' IDE?

IDE (negdje se spominje i kao ATAPI) je standard razvijen davno, davno na PC-u, a danas je najrašireniji način priključivanja harda i CD čitača na računalo preko standardnog plosnatog 40-pinskog dvorednog kabla. Jedan se kraj kabla priključi na IDE kontroler, a druga se dva spoje na CD čitač/tvrdi disk. No, tu ćemo opet naći na probleme zbog dvaju standarda: kontroler može imati 40-pinski priključak koji služi za 3.5" diskove ili 44-pinski na koji se spajaju 2.5" diskovi (diskovi od 2.5" se zbog svojih malih dimenzija koriste u prijenosnicima). Već pogađate da su Commodoreovi inženjeri na Amiginu matičnu ploču ugradili IDE kontroler sa 44-pina jer su pogrešno procijenili da će diskovi od 2.5" postati standard. To se nije dogodilo jer su 2.5" diskovi dosta skuplji od 3.5" i manjeg su kapaciteta. Sad se javlja problem kako 40-pinski IDE kabel priključiti na 44-pinski IDE kontroler na matičnoj ploči Amige?

Prvo je rješenje kupnja prilagodnika koji se sa svoje 44-pinske strane spaja na IDE kontroler, a ona 40-pinska lijepo paše na IDE kabel. Ovaj prilagodnik je dosta teško nabaviti, no ako vam to uspije riješili ste problem priključivanja 3.5" harda ili CD-a na Amigu bez lemljenja.

Drugo je rješenje lemljenje. Lijepo uzmete IDE kabel i izravno nalemite žičicu po žičicu na pinove IDE kontrolera i to redoslijedom jedan-na-jedan, s tim da gornja 4 pina (41-44) moraju biti slobodna. Neću vam dati shemu spajanja jer ako niste iznimno vješti s lemilicom, možete upropastiti računalo (lemi se vrlo blizu osjetljive matične ploče) i neću da nešto krivo lemite po mojim uputama, skurite Amigu i onda protiv mene pokrenete sudski postupak. Dakle, opet posjetite prijatelja elektroničara koji će taj pipkav posao obaviti umjesto vas i preuzeti odgovornost ako mu lemilica slučajno opali. U Hrvatskoj je lemljenje kabela izravno na izvode kotrolera vrlo popularan, da ne kažem i jedini, način da spojite CD-ROM/hard na Amigu, tako da oko toga nećete imati nikakvih problema. Postoje ljudi koji to rade začas i za malo love, a kad ste jednom riješili problem napajanja i priključivanja IDE (ATAPI) kabela na matičnu ploču, spremni ste za...



Tvrdi dio

Okrenite Amigu i križnim odvijačem odvijte pet vijaka. Računalo ponovno okrenite na pravu stranu (tipkovnicom prema gore) i odvojite gornji dio kućišta od donjeg (ići će malo teže, ali nemojte silom), samo pazite da ne otkinete žice koje vode od LED dioda na matičnu ploču. Gornji dio kućišta odvojite na desnu stranu do disketne jedinice i vaša će Prijateljica ležati ogoljela na stolu. Lagano odvojite tipkovnicu ispred Amige, ali pažljivo da ne biste pokidali osjetljivi plosnati kabel kojim je spojena na konektore matične ploče. Ako ste imali hard ugrađen u samu Amigu, isključite sve kablove iz njega i stavite ga sa strane, više vam neće trebati u Amigi. Na slici možete vidjeti kako izgleda kad relativno dobar stručnjak zalemi i zalije IDE kabel izravno na matičnu ploču. Sad vam je jasno zašto bi to trebala obavljati stručna osoba? Kabel fino savinite tako da izlazi iz Amige na lijevoj strani, tamo iznad PCMCIA utora. Stavite tipkovnicu na svoje mjesto, spojite ponovno kućište i zatvorite Amigu. Sada vam IDE kabel viri iz Amige na lijevoj strani (vidi sliku) i jedino vam preostaje da dva kraja kabla spojite na hard i CD čitač (nije bitno kojim redoslijedom). Još vam preostaje da prebacite tzv. jumpere, tako da je hard pod master, a CD čitač pod slave. Pošto se raspored jumpera razlikuje od proizvođača do proizvođača, opet morate pozvati u pomoć onog svog prijatelja, no ako se bar malo razumijete u hardver, to vam neće predstavljati nikakav problem. Spojite odgovarajuće kablove koji izlaze iz PC trafoa na hard i CD - čestitam, upravo ste im omogućili stalan dotok struje i spremni ste za...





Mekši dio

Još vam samo treba odgovarajući driver da bi OS prepoznao CD i bit ćete spremni za rad. Od svih mogućih drivera možda je najbolji Cache CD File System koji možete dignuti s Amineta: instalacija je jednostavna, dobijete mali CD player, emulator kojim može pokrenuti većinu igara za CD32 konzolu, programčić za otvaranje i zatvaranje vrata CD-a te koristan alat kojim iz sustava isključujete CD driver i oslobađate svu memoriju koju su pojeli driver i keš. U pripadnom Prefs editoru možete lako promijeniti sve bitne postavke za funkcioniranje CD-a, od veličine keša (postavite minimalno na 100 K) do parametara specifičnih za CD-ove snimljene pod Macovim OS-om (vidi sliku). CD driver možete u bilo kojem trenutku aktivirati tako da otvorite njegovu ikonu u SYS:Storage/DOSDrivers ladici, a ako želite da Amiga pri svakom bootu automatski otvori CD driver, premjestite njegovu ikonu u ladicu SYS:Devs/DOSDrivers. Okey, konačno ste priključili CD čitač i hard na Amigu, sada oni rade savršeno usklađeno. Što sad? Ništa, nazovite Megavision, ovlaštenog distributera Amiga softvera za Hrvatsku, i oni će se pobrinuti da u vašem CD čitaču uvijek bude svježih CD naslova.

Nakon male ljetne stake sitže nam i Megapack 6. U ovom paket je čak 10 igara! Isplati li se kupiti? Provjerite sami...

Megapak 6

Silvano Bucić



Nakon odličnog izbora igara u prošlim Megapackovima, naše nade su bile vrlo velike i kriteriji vrlo visoki. Otvoriviš Megapack 6 ugledali smo 10 originalnih naslova: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D VCR, Legend of Kyrandia 3, Stheel Phanters, Manic Carts, Death Gate, Action Soccer i Al Unser Jr. Arcade Racing.

Od ovih naslova navestćemo one koji će u svakom pogledu označiti ovaj paket.



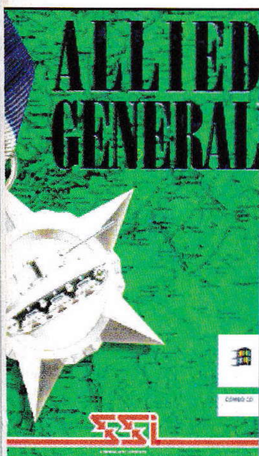
Riddle of Master Lu (87%, Hack Igra, br.14) je jedna od igara zbog koje morate ozbiljno uzeti u obzir razmišljanje o nabavci ovog Megapacka. Ova odlična avantura odvest će vas u ne tako davnu prošlost, kada su mistične zagonetke istočnih zemalja bile najvećim predmetom istraživanja.

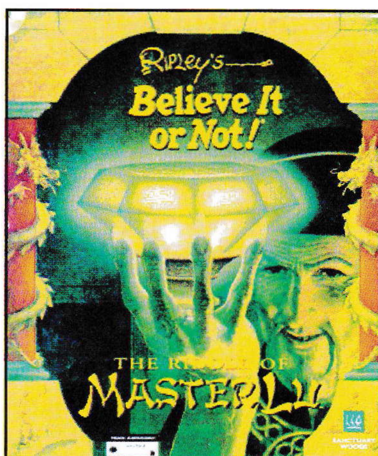
Druid - Daemons of Mind (79%, br. 13) je avantura napravljena u prekrasno renderiranoj 3D grafici. Radnja se odvija u doba zmajeva i čarobnjaka, a vi ste u ulozi bradatog mišićavaka, sa vrlo velikom sjekirom.

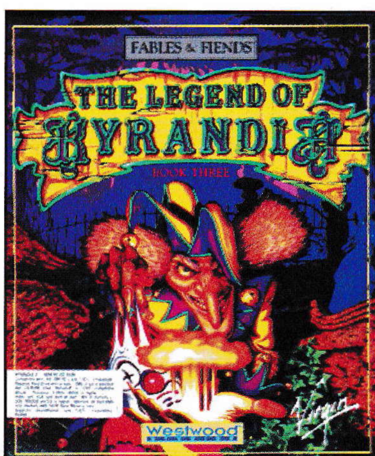
Allied General je igra koja je nažalost ostala u sjeni svog prethodnika Panzer Generala, no za one koji bi željeli doživjeti žar borbe i osjetiti taktiku i snagu saveznika u 2 sv. ratu, naprosto nezaobilazna.

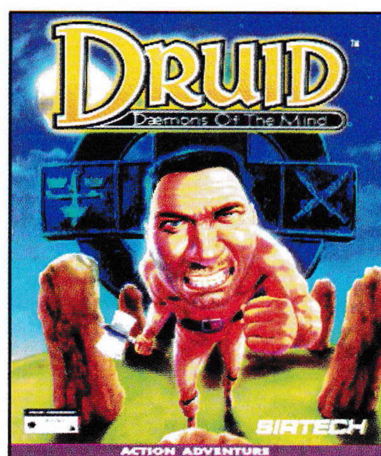
Legend of Kyrandia Book 3 - Malcom's Revenge zasigurno ostaje jedan od većih razloga za kupnju ovog paketa. Igra koja je 6 mjeseci žarila i palila na stranim top ljestvicama, zasigurno zaslužuje da bude u vašoj zbirci. Kako ne biste pomislili da je ovaj paket namijenjen samo avanturistima i ljubiteljima FRP-a, tu je i odličan Virginov **Manic Carts**, karting koji je u svim stranim časopisima pokupio vrlo visoke ocjene. Njega slijede **Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Race i Pinball VCR 3D....** jednom riječju isplati se.

cijena: 399. 99 kuna
ustupio: ALGORITAM
tel.: 01/42 81 89









U računalu je ugrađena vrlo kvalitetna INTEL-CHIPSET PCI matična ploča sa primarnim i sekundarnim Enhaced-IDE kontrolerima koji su ugrađeni na samoj ploči, što vam omogućava spajanje i do četiri hard diska i CD-ROM! Na matičnoj ploči je ugrađen procesor PENTIUM-133 a moguće je ugraditi (u dogovoru sa serviserima iz poduzeća Pentagram) sve verzije PENTIUM procesora radne frekvencije od 75 do 200 Mhz, što naravno, mijenja cijenu samog sistema!

Video kartica je 64 bitna S3 Trio 64, programski je dobro podržana i što je najvažnije, brza je i jeftina. O CD-ROMu same pohvale. To je osmobrzinski GoldStarov CD-ROM koji regira gotovo trenutačno a o brzini prijenosa podataka nije potrebno puno trošiti riječi. Uz to, na maski se nalazi dugmad za kontrolu Vašeg audio CDa pa nije potrebno koristiti dodatne upravljačke programe. Riječ - dvije o "Audio" dijelu.

Pentagram nam je za test ponudio i dvije zvučne kartice. Audio Excel i SoundBlaster 32 PnP.

Audio Excel kartica je SoundBlaster 16/PRO/2.0 kompatibilna. Možemo reći da je vrlo solidna i cijenom primamljiva. Na njoj se nalazi ugrađen IDE-CD-ROM kontroler te, već po zapisanom standardu, Game Port sa MIDI sučeljem. Za one koji mogu i žele nešto više i kvalitetnije, Pentagram isporučuje konfiguracije i s Cretiveovim proizvodima. Zvuk iz ove, SB 32 PnP kartice je vrlo jasan i čist. Kartica koristi Creativeovu 3D Stereo Enhancement tehnologiju, uz 32zvučnu polifoniju, ima semplirane uzorke zvukova 128 različitih instrumenata, te 10 kompleta bubnjeva. Kartica je vrlo dobra za ulaženje u tajne profesinalne "Wave-table" sinteze, a uz to je i proširiva.

Uvijek ističemo kako je za kvalitetan zvuk važno imati i kvalitetne zvučnike. Kod odabira uvijek je bolje odabrati jače zvučnike, jer ako vam zvučnici rade blizu maksimuma nastaju velika izobličenja.

TEACovi zvučnici su aktivni (tj. s ugrađenim pojačalom te napajanjem), dvosistemski (s 4inčnim basevima, te 2inčnim visokotoncima), frekventnog opsega od 50 do 20.000 Hz, ugrađenim Loudness-om te regulacijom boje i jačine zvuka.

I što još

Računalo nam je isporučeno sa 15inčnim multisinc Philips Brilliance 15 A monitorom koji daje vrlo kvalitetnu sliku. Treba istaknuti kako ovaj Philipsov monitor podržava VESA standarde pri svim rezolucijama, a stabilnu sliku omogućuje elektronika koja obnavlja prikaz na ekranu frekvencijom od 75Hz i to čak pri rezoluciji 1024x768 pixela!

Uz to, ovaj model Pentiuma ima ugrađena dva zvučnika i mikrofon (koje možete spojiti na Vaš SB), što je vrlo praktično za one korisnike koji imaju malo mjesta na svom radnom stolu, te pojačanu zaštitu od zračenja.

Pentium 133 ustupio:
Pentagram Ecom
tel./fax.:
01/27 19 50
01/27 41 64



Najveći broj vaših pristiglih pitanja odnosi se na to koje računalo kupiti, kako ga dodatno opremiti i gdje ga pronaći. Naše stranice posvećene hardveru nastoje iz broja u broj odgovoriti na vaše zahtjeve i ovoga puta vam predstavljamo računalo koje je stalna meta vaših želja i maštanja - PENTIUM 133.

Pentagram Pentum 133

NETSCAPE VS. MICROSOFT

Borba Titana

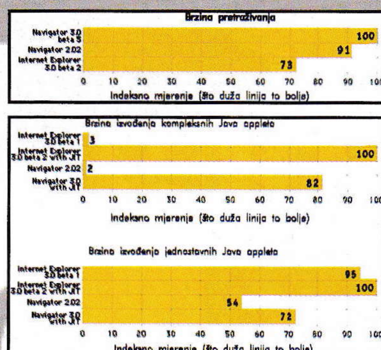
Domagoj Korak

Netscape Navigator 3.0 ili Microsoft Internet Explorer 3.0, pitanje je sad!

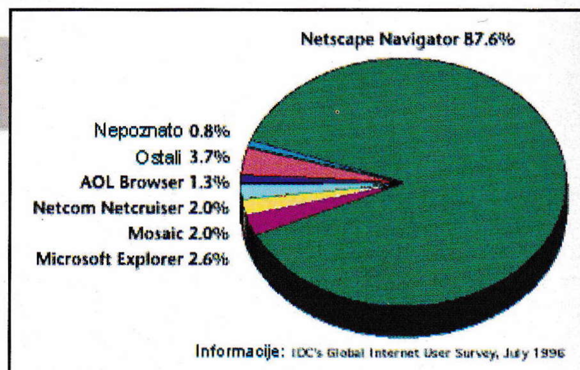
Vjerujem da su dosad već svi čuli za mrežu svih mreža, Internet, mrežu koja je svoj najveći procvat doživjela zadnjih godinu-dvije. Tom vrtoglavom razvoju (pretpostavlja se da je danas broj korisnika već prešao 50 milijuna) i omasovljenju pripomoglo je i to što je Internet sišao među kućna računala (PC, Mac) te više nije samo privilegija velikih radnih stanica na kojima radi mali broj ljudi. I još nešto je doprinijelo rastu Interneta, a time i njegovoj komercijalizaciji - pojava World Wide Weba (WWW) i HTML standarda za opis njegovih stranica. Da biste mogli uživati u šarenilu informacija na vašem monitoru, treba vam program kojim ćete to pregledavati. Takvi programi zovu se pretraživači (browseri), a najpoznatiji i najrašireniji među njima je Netscape Navigator (koristi ga preko 85% korisnika). No, sve bi to bilo lijepo i jednostavno da nema strička Billyja i velikog zločestog Microsofta. Striček Billy, kakav već je, bacio je oko na veliki (ipak je riječ o 50-ak milijuna korisnika) sočni komad tržišta na kojem je dosad suvereno vladao Netscape.

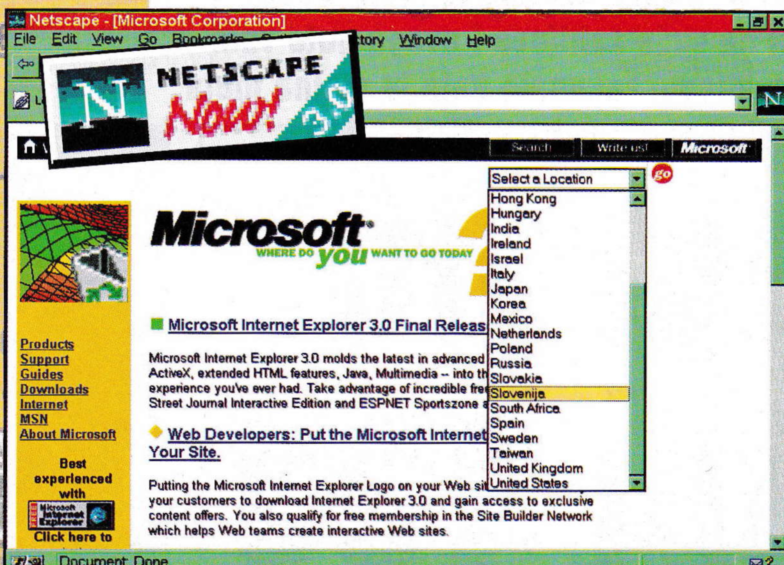
Oba pretraživača nedavno su se pojavila u 3.0 verziji. Novi Navigator donosi dosta poboljšanja: dodatne mogućnosti rada s okvirima (određivanje debljine, boje), prikaz teksta u kolonama (kao u novinama), kontrola razmaka između redova i riječi, mogućnost prikaza različitih fontova (ova funkcija treba se još razraditi, ali WWW stranice nakon ovoga zasigurno više nikad neće biti iste), JIT kompajler za Javu (jako ubrzava računski zahtijevne Java aplikacije) te još dosta sitnijih novina. A što je s novim Explorerom? Microsoft je s ovom verzijom očito krenuo u oštar napad jer ne samo da je, kao i prije, pokušao pratiti Netscape, već sad donosi i neke nove stvari. Lakoća korištenja i prilagodljivost korisniku (npr. ikone u toolbaru možete razmještati po volji), ljepši rad (jednostavna i brza promjena fonta, glatko skrolanje i stvaranje Quick Link tipki), ActiveX kontrole (a la Netscapeovi plug-inovi), malo brži rad s Java appletima samo su neke od značajki. Zasad se Navigator drži, ali mu je Explorer za petama. Navigator je brži, ima veću plug-in podršku, bolji mail i news dodatak te podršku multimediji, a i raširen je na velikom broju platformi (razne verzije UNIX-a, MAC, Win 3.1 te Win 95 i NT). Explorer postoji samo za Win 95, ali znajući koji je najrašireniji operativni sustav, najvjerojatnije, Microsoft neće ni razvijati Explorer za ostala računala. U oba tabora već se naveliko radi i na budućim verzijama pretraživača. Tako Netscape najavljuje da će njihov novi Navigator (pod kodnim nazivom Galileo) imati nove Java biblioteke, bolju sigurnost, ugrađenu rich text podršku, mogućnost offline pristupa te poboljšanja mail i news dijela. Microsoft ima za svoj pretraživač, naravno, još veće planove. Njihov će pretraživač biti sastavni dio operativnog sustava i spojit će se s Windows Explorerom. Tako da ćete raditi s podacima kao da su na vašem računalu, a u stvari će biti razbacani po Internetu.

Mnogi će reći, Netscape je zakon, a ne taj Microsoft. Ali, da li su u pravu? Istina, Netscape je sa svojim Navigatorom pokrenuo lavinu, ali svi znamo Microsoft. Netscape je mala kompanija koja, najvjerojatnije, neće imati snage othrvati se divu poput Microsofta. Je li to dobro ili nije za nas obične korisnike? Pa naravno, jer će u tom nadmetanju između pretraživača, odnosno njihovih proizvođača, najvjerojatnije, pobijediti najbolji. Voljeli mi to ili ne, pretpostavljam da će za godinu-dvije u toj borbi pobijediti Microsoft. A za one koje ne vjeruju, samo jedno pitanje. Čiji je najrašireniji operativni sustav, program za obradu teksta, tablični kalkulator, vizualni programski alati, prezentacijski program...?

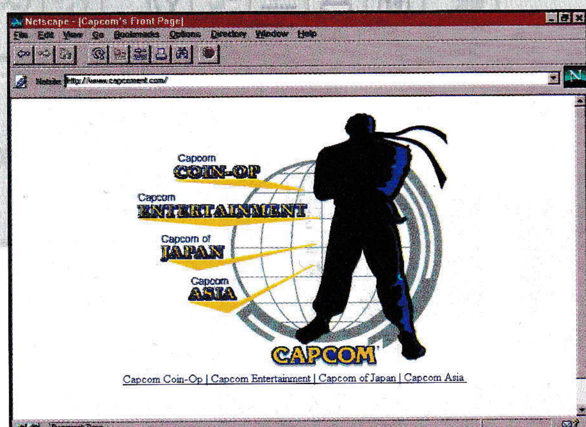


Testovi brzina između pretraživača pokazuju da je Navigator nešto brži od običnog šetanja po Internetu.

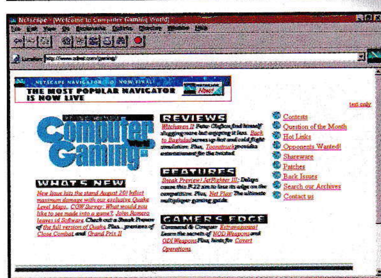




Pogled na Microsoftov Site očima Netscapeovog pretraživača.

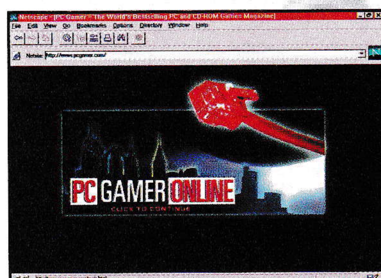


http://www.capcoment.com
Capcom Entertainment je igra koja nam je poznata po svojim tučnjavama. Provjerite što ima novo na njihovom homepageu.



http://www.zdnet.com/gaming
Na ovoj adresi nalazi se online izdanje časopisa Computer Gaming World. Ako vas zanima što ima novo u svijetu kompjutorskih igara, svakako svratite.

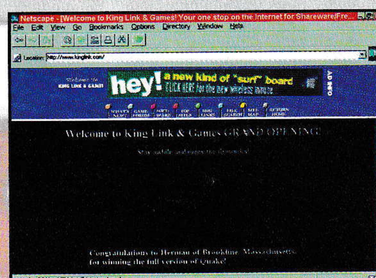
http://www.gametek.com
Gametek Software
Quarantine i Star Commander, Road Warrior;
podržan download patcheva



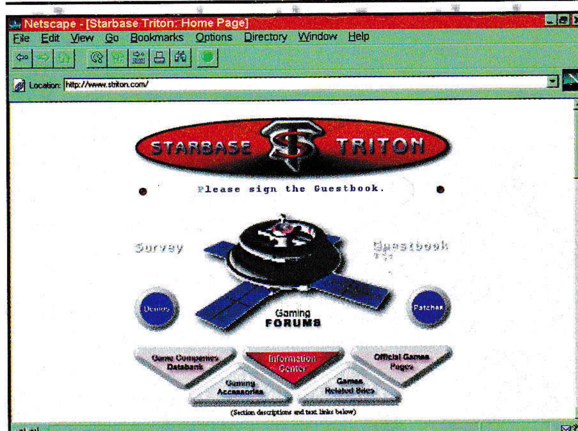
http://www.gamersinn.com
Ovo je krčma namijenjena samo igračima. U zanimljivo grafički izvedenom siteu možete se informirati, pokupiti koji patch ili rješenje, a onda popiti pivo.

Internet rubriku o WWW stranicama piše i uređuje http:// Domagoj Korak

http://www.gamesmania.com
Na Gamesmania siteu možete saznati novosti iz svijeta igara. Ako želite isprobati demo verziju ili pokupiti zanimljivi screen saver s temom iz poznatih igara nema problema. Svega tu ima.

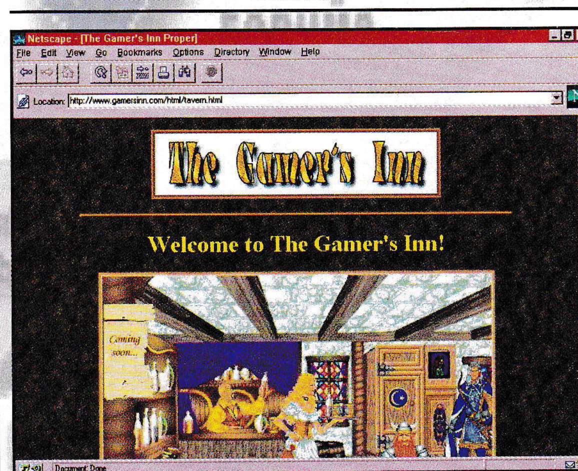


http://www.kinglink.com
Kad posjetite ovaj site, prvo će vas dočekati vatromet (aplikacija u Javi), a nakon toga možete se malo prošetati i skinuti neku demo verziju najnovije igre.

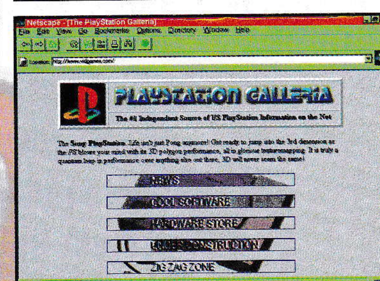


http://www.striton.com
Starbase Triton je svemirska stanica na kojoj možete naći nove informacije o igrama. Ako vam se nešto svidi, moći ćete pokupiti i shareware verziju.

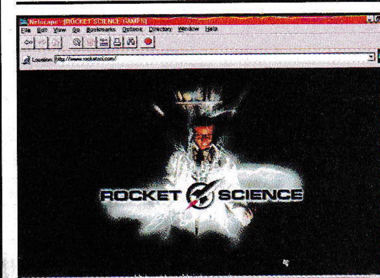
http://www.gamespot.com
Izvrsno grafički napravljen site s recenzijama najnovijih igara i hardvera za igranje.



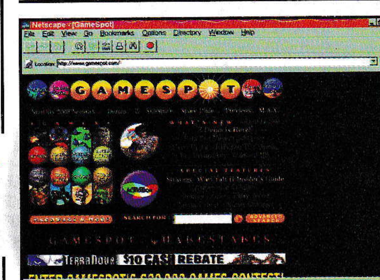




http://www.vidgames.com
Ako vas zanima što je novo kod Playstation konzola posjetite Playstation Galleriu. Novosti, igre, hardvera...



http://www.rocketsci.com
Rocket Science je mlada, svježa i dinamična tvrtka.





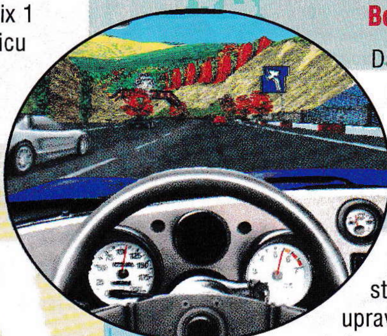
http://www.gravis.com
Na siteu poznatog proizvođača periferija Advanced Gravis možete saznati sve o njihovim proizvodima.

Thrustmaster: Grand Prix 1

Dario Rakovac

Ako volite simulacije vožnji i čitali ste prošli broj Hackera, sigurno vam nije promakao članak o Thrustmasterovom volanu T2. Spomenuli smo da je on i predviđen baš za Microproseovu igru Formula One Grand Prix 2, koju smo nestrpljivo iščekivali. Grand Prix je konačno stigao, a ja se još s tugom sjećam T2. No, Thrustmaster nam je pripremio još jedno ugodno iznenađenje...

Iznenađenje se zove Grand Prix 1! Glavna je razlika u tome što je Grand Prix 1 dizajniran upravo za simulacije utrka Formule 1 ili Indycara, a T2 je prilagođen svim simulacijama vožnji. Grand Prix 1 nema ručicu mjenjača, papučicu gasa ni kočnice. Na njemu je, kao i kod prave formule, mjenjač na samom volanu, a kočnica i gas vrlo su zanimljivo riješeni polugama, koje su također na volanu. Kad sam prvi put vidio ovaj volan, moram priznati da sam bio vrlo sumnjičav. Nakon oduševljenja prvim Thrustmasterovim volanom, nisam vjerovao da je moguće napraviti nešto bolje, ali ipak sam se upustio u istraživanje. Mjenjač na volanu, pa dobro, ali nedostajale su mi papučice. Baš su one davale T2 onu dodatnu dozu realnosti koju slični proizvodi nisu imali. Doista mi nije bilo jasno zašto ljudi iz Thustmastera izlaze na tržište s nečim novim, ako to nije bolje od prijašnjeg... No, nakon par sati igranja sve mi je bilo jasno...



Bolje od najboljeg?

Da, papučice su davale realnost, ali osjećaj za gas i kočnicu bio je daleko slabiji nego s polugama. Poluge su vrlo mekane i njima možete vrlo precizno kontrolirati gas i kočenje. Još mi se nešto svidjelo - mjenjač (ovdje ga predstavljaju dva gumba na samom upravljaču). Mijenjanje brzina je vrlo jednostavno, a vožnja znatno lakša jer ne morate više skidati ruke s volana. Uostalom, tako je i na pravoj formuli... Što se same izvedbe tiče, Grand prix se gotovo i ne razlikuje od T2. Volan je isti, kućište također; općenito, kvaliteta je na najvišem stupnju. Softverska podrška je dobra jer Grand Prix 1 podržavat će svaka igra koja podržava i najobičniji joystick. Heh, čisto iz obijesti, pokušao sam ovim volanom letjeti na AH-64 Apacheu i stvar je čak jako dobro radila, na Need For Speedu nedostajao mi je malo klasičan mjenjač, ali sve u svemu, Grand Prix 1 radio je fenomenalno.



Za kraj sam čuvao, možda, najjači Grand Prixev adut, cijenu. Vjerovali ili ne, Grand Prix 1 gotovo je upola jeftiniji od svog starijeg brata! Koliko god savršen, T2 je za većinu igrača jednostavno preskup. Naravno, cijena mu je i više nego opravdana, ali ta nam činjenica puno ne pomaže. No Grand Prix nam pomaže jer, iako bez pedala, pruža vrhunski osjećaj prave vožnje, a po pristupačnoj cijeni.

Osim toga, ako vam jako nedostaju papučice, možete ih priključiti i na Grand Prix. Tako ćete imati ovce, a ostat će vam i nešto novca.

Nabavite ovaj volan jer nije preskup, a izvrsno radi!



1. Papučica gasa
2. Mjenjač brzina
3. Volan
4. Držači volana za veći konfor pri vožnji
5. Držači za stol

Volan Thrustmaster - Grand Prix 1 ustupio:
Prebeg Commerce
tel.: 01/615 07 58
Bosutska 8a
1000 Zagreb

Do ya' speak language, lad?

Kristijan Žibreg

Kristijan ponovo jaše i sve više otkriva Prefs editore. Danas će naučiti vašu Prijateljicu francuski, španjolski, danski, švedski... WB učionica nije za one koji žele više, WB učionica je za one koji žele najbolje od najboljeg...

Amigin OS u nekim stvarima zaostaje za konkurencijom, ali svojom je multijezičnom podrškom rame uz rame Macovom OS-u, a znamo da on prednjači naprednim tehnologijama koje Billy Gates redovito krade za Windowse. Engleski jezik je standard u informatici, no još je mnogo onih koji računala koriste površno zbog nepoznavanja stručnih termina. Zar ne bi bilo ljepše da svaki program ima podršku za sve važnije jezike? Mac je to imao od prvog dana, Amiga uvodi tu mogućnost od OS-a V2.04, a svi ostali su samo loši imitatori. Još smo uvijek u Prefs ladici i idemo u Locale editor...

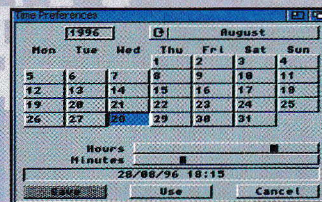
Locale

WB podržava 10 osnovnih jezika: danski, engleski, francuski, nizozemski, portugalski, njemački, španjolski, talijanski, norveški i švedski. Pitate se gdje je podrška za hrvatski jezik?. Budimo realni! Nadam se da ste slijedili moj savjet i kod instaliranja WB-a odabrali podršku za sve raspoložive jezike. Niste? A ako vam zatreba baš neki izostavljeni? Ništa zato, ne morate ponovno instalirati cijeli OS, jednostavno pokrenite program za instalaciju s Install diskete, koju ste dobili uz računalo, i odaberite Update Available Languages (prva WB učionica je detaljno objasnila instaliranje OS-a).

Jednostavno, zar ne?

U listi Country Locale editora možete odabrati neku državu, o čemu će ovisiti način na koji će aplikacije prikazivati vrijeme, datum i brojčane podatke. Promjene ćete najlakše uočiti ako prikaz vremena i datuma provjerite u editoru Time, a zatim promijenite zemlju u Locale editoru, aplicirate promjene samo za tekuću sesiju sa Use i ponovo učitate editor Time. Nadalje, na karti svijeta kliknite na lokaciju Lijepe Naše, čime ste odredili vremensku zonu (znate ono iz osnovne, vremenski pomak u odnosu na nulti meridijan u Greenwichu). Naposljetku na listi raspoloživih jezika (Available Languages) klikom označite one koje razumijete (redoslijed je bitan).

Odabrani će jezici biti ispisani u listi Preferred Languages, a brišete ih gumbom Clear Languages. Što smo time postigli? Sada će se svaka aplikacija prvo pokušati otvoriti u jeziku s vrha liste Preferred Languages, a ako nema podršku za nj, pokušat će sa sljedećim. Ako nema podršku ni za jedan, aplikacija se otvara u jeziku koji je interno ugrađen u nju (najčešće engleski). Na slici vidite da su jezici kojima dajem prednost engleski, njemački i francuski, i to baš tim redoslijedom (no dobro, ne znam njemački i francuski, ali ne mora to svatko znati). Postavke u Locale editoru možete aktivirati samo za tekuću sesiju sa Use ili trajno sa Save. Imajte na umu da neke starije aplikacije, a među njih ubrajamo i sistemske WB alate, nisu u stanju skužiti da ste promijenili postavke u Locale editoru i automatski im se prilagoditi. Takve aplikacije morate zatvoriti i ponovno otvoriti. Pokušajte na prvo mjesto u listi Preffered Languges ubaciti npr. španjolski, kliknite na Use i, gle čuda, odjednom WB radi na španjolskom (vidi sliku).

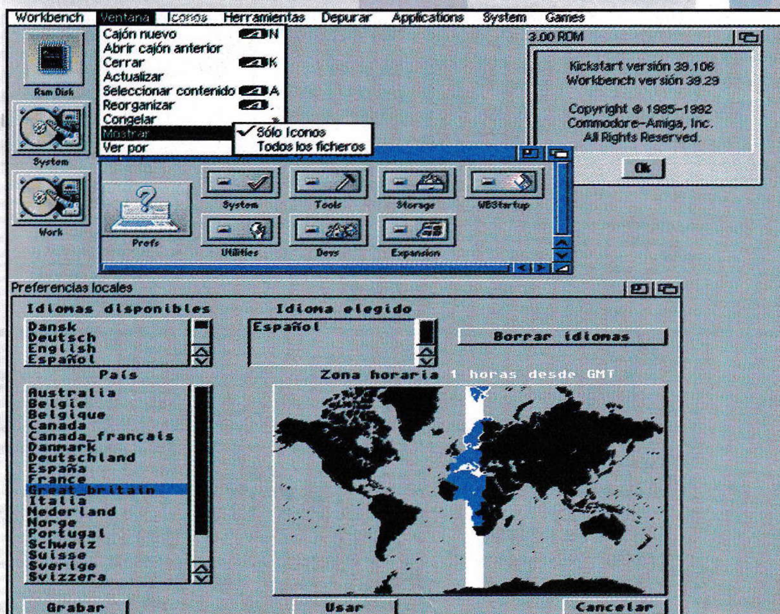


Koliko je sati?

Time

služi za podešavanje sistemskog vremena i datuma. Amiga svakim snimanjem sadržaja datoteke, snimi i vrijeme snimanja pa tako znate kad je posljednji put bila ažurirana. To još nije sve. Želite izlistati sve datoteke snimljene između dva datuma, pokrenuti neki program u određenom trenutku ili jednostavno programirati alarm koji će vas upozoriti da je, primjerice, "dosta igranja"?. Nema problema, samo pravilno podesite sistemsko vrijeme, a računalo će sve ostalo obaviti umjesto vas.

Amiga nema standardno ugrađen baterijski sat, tako da se nakon reseta gubi podešeno vrijeme. Jedino je rješenje kupnja ubrzivačke kartice ili dodatne memorije, stoga što ga čuvaju i kad računalo isključite.



WB govori španjolski...

NAGRADNA ANKETA - NAGRADNA ANKETA - NAGRADNA ANKETA - NAGRADNA ANKETA- NAGRADNA ANKETA - NAGRADNA ANKETA - NAGRADNA

Eto, pred nama je i drugo kolo nagradne ankete. Nadamo se da ćete čitko odgovoriti na SVA postavljena pitanja ali vas, zbog mogućnosti davanja opširnijih odgovora, molimo da odgovore pošaljete ISPISANE NA PAPIRU I ZAJEDNO SA OBA KUPONA POŠALJETE NA NAŠU ADRESU DO 20.10.1996. Rezultate nagradne ankete i imena nagrađenih čitatelja možete pročitati u 21. broju Hackera (mjesec STUDENI).



1. Nagrada
Mountin Bike 8300 Colorado
Marko Projekt d.o.o.
Tel./Fax. 01/233 73 76
Tel. 01/611 92 33



2. Nagrada
Jedrilica na daljinsko upravljanje
RCM
Tel. 01/615 87 51
Korčulanska 3 (pasage)
10000 Zagreb



3. Nagrada
2xspeed CD-ROM i zvučna kartica
Edinkom
Tel./Fax. 01/233 45 28,
01/233 82 24,
01/233 09 97
Ožegovićeva 19
10000 Zagreb



4 i 5. Nagrada
Thrustmaster Joystick
F-16 TQS
Prebeg Commerce
Tel. 01/ 615 07 58
Fax. 01/ 615 07 59
Bosutska 8b
10000 Zagreb



6. Nagrada
Microsoft EasyBall +
Explorapedia enciklopedija
Zola
Tel. 01/395 153
Fax. 01/395 152
Nova Cesta 115
10000 Zagreb

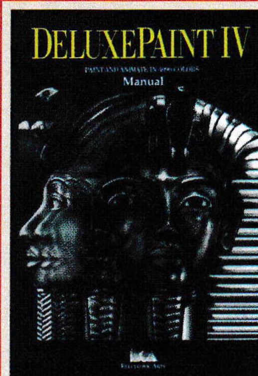
7. Nagrada
2*5 sati igranja u klubu Avalon sa VR kacigom
Avalon
Ilica 54
10000 Zagreb

8. Nagrada
ACM Game Card
Prebeg Commerce
Tel. 01/ 615 07 58
Fax. 01/ 615 07 59
Bosutska 8b
10000 Zagreb

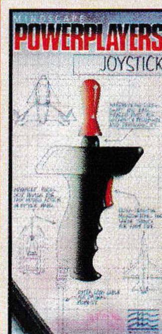


9. Nagrada
2*6 mjeseci pretplate na časopis Hacker
Janus-Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

10. Nagrada
5* Enciklopedija Igara
Janus-Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb



1. Nagrada
Amiga 1200 DeLuxe Pack
(Digita Wordworth, Digita Print Manager, Deluxe Paint IV AGA, Dennis i Oscar)



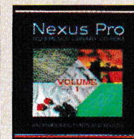
2. Nagrada
PowerPlayers Joystick

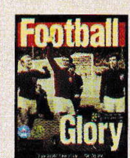


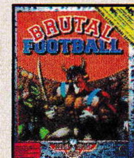
3. Nagrada
Wizard, 3 Button Mouse

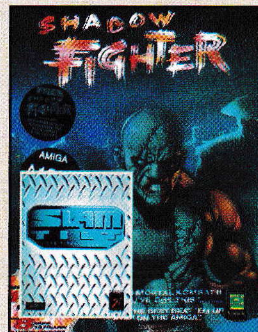
4. Ostale nagrade
CD-i za CD32: Nexus Pro, Bump'n'Burn
Disketne igre za A1200: Shadow Fighter, Footbal Glory, Brutal Footbal i Slam Tilt









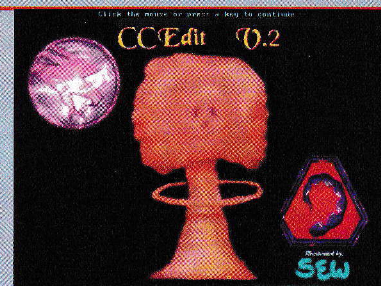


Nagrade za Amigu poklanja
Megavision
Tel. 051/ 80 99 33
Praputnjak 94
51000 Rijeka

Svoje odgovore upišite na Hackerov nagradni kupon!

15) Hacker kupujem:
a) svakog mjeseca
b) povremeno (ovisno o temi broja tj. o sadržaju)
c) ne kupujem ga već ga posuđujem
d) pretplatnik sam na časopis
16) Koji Vam je broj Hackera bio najbolji i ukratko navedite zašto (zbog teme broja, grafičkog uređenja, zbog postera, šifri, rješenja...)?
17) Koji su Vam brojevi Hackera bili zanimljiviji:
a) stariji brojevi (od 1-10)
b) brojevi od 10-15
b) noviji brojevi (od 15-og broja)
c) svi su podjednako dobri
d) svi su podjednako loši
18) Ocjenom od 1-5 ocijenite grafički izgled Hackera.
19) Ocjenom od 1-5 ocijenite rubrike u Hackeru:
a) Hack - galerija
b) Specijalno izviješće
c) Hacker najavljuje
d) INFO
e) Gost urednik
f) Amiga World
g) Predstavljamo
h) Hardware
i) WWW
j) PD Zone
k) Demo Zone
l) Hackermanija
m) S.O.S.
n) Bez panike
o) Savjet više
p) Flashback
r) Legende
s) Rješenje
20) Da li su, po Vašem mišljenju, sve rubrike u Hackeru jednako zastupljene:
a) da; b) ne
21) Ukoliko ste na prethodno pitanje negativno odgovorili, navedite rubriku kojoj bi trebalo dati više prostora u časopisu (moguće je navesti najviše 3 rubrike).
22) Napišite autore čije tekstove najradije čitate u Hackeru (moguće je napisati više autora):
a);b);c);
d) svi su podjednako dobri
e) svi su podjednako loši
23) Da li posjedujete modem i ako ga posjedujete koja mu je brzina:
a) da, brzina mu je ....
b) ne
24) Da li planirate posjetiti Hackerove WWW stranice?
25) O čemu biste željeli čitati na Hackerovim WWW stranicama (moguće je više odgovora)?
26) Koliko biste bili spremni izdvojiti novaca pri kupnji Hackera ukoliko bi uz njega dolazio CD prilog:
a) 20,00 kn
b) do 30 kn
c) između 30 i 40 kn
d) kupovao/la bi ga bez obzira na cijenu
e) ne bi ga kupovao/la zbog visoke cijene
27) Kada biste mogli birati, odlučili biste se za Hacker:
a) sa CD prilogom
b) bez CD priloga ali sa povećanim brojem stranica
c) sa povremenim (godišnjim, polugodišnjim CD prilogom)
d) zadovoljan/na sam sa sadašnjim brojem stranica
e) neki drugi prijedlog -
28) Napišite u dvije rečenice što biste u Hackeru željeli promijeniti.

Piše i uređuje ... Tihomir Jauk



Command & Conquer Edit v2.0

Tihomir Jauk

Vjerojatno su se mnogi od vas okušali u odličnoj strategiji Command&Conquer. Ovaj je tekst posvećen svima koji su igru završili i željeli bi vidjeti još nešto novo, ali i onima koji su zapeli na nekom nivou.

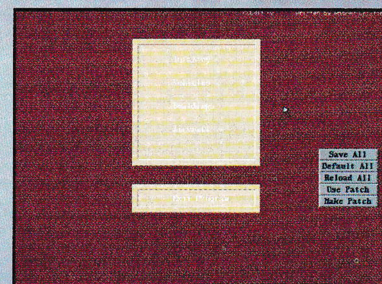
Ukratko, riječ je o još jednom cheat programu kojim činite svakakva čuda samo da biste uništili protivnika. Korištenje ovog programa bit će vam najjednostavnije ako ga presnimite u C&C directory. Obratite pozornost na file GAME.DAT, jer C&C Edit mijenja upravo njega. U prijašnjim programima iste namjene bilo je potrebno iskopirati GAME.DAT na neko sigurno mjesto da biste kasnije mogli vratiti originalne podatke. Ovdje to činite jednostavnim odabirom funkcije DEFAULT ALL, sve karakteristike jedinica i građevina bit će vraćene u normalu.

Aha, jedinice i građevine su ono što ovaj program sređuje!

Potrebno je odabrati građevine ili jednu od triju jedinica, a zatim se malo poigrati s karakteristikama i... abrakadabra... superoklopna raketna turbo brigada je tu, spremna razoriti sve što joj je na domet! Na raspolaganju su vam 4 osnovne skupine: Infantry (vojnici na vlastitim nogama), Vehicles (vozila bez upregnutih konja), Buildings (vikendice, hoteli, kamp kućice i sl...) i Aircraft (Ikar je njihov pradjed). Svaka skupina pokretnih jedinica ima određene karakteristike glede brzine kretanja, tipa oružja koje nosi, tehnološkog nivoa izrade oružja, vidnog polja, cijene proizvodnje i pripadanja (GDI ili NOD).

Kod oklopnih motoriziranih vozila moguće je namjestiti brzinu okretanja, stealth ability (NEVIDLJIVOST!!!), armor level (jačina oklopa), primarno i sekundarno oružje. Građevine se razlikuju svojom cijenom, oklopom, potrošnjom i proizvodnjom struje, mogućnošću uskladištenja tiberiuma i svojom namjenom. Zrakoplovstvo može prenositi pješadiju, određenu količinu municije pa čak ima i jednu posebnu sposobnost - nijedna jedinica ga neće napadati. Kod odabira osobina koje ćete poboljšati ili oslabiti (kad je u pitanju protivnik) vodite računa da ne pretjerujete s brzinom jedinica jer bi vam se moglo dogoditi da prelete četvrtinu ekrana, a zatim stanu i počnu neurotično titrati. Najbrže jedinice imaju faktor 40; ako stavite 60 nikom neće smetati, a još ste uvijek brži od ostalih. Vidno polje na 10 je korisna stvar ne želite li živjeli stalno u mraku.

Ako na Mammoth tenk stavite Armor Level 5, bit će gotovo



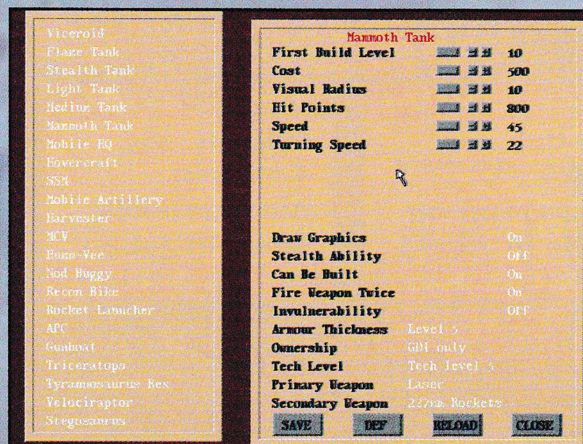
neuništiv. Za probu stavio sam ga usred neprijateljske baze i namjestio oružje da puca u prazno. Neprijatelju je trebalo 15 MINUTA(!!!) da ga raznese uz neprestanu paljbu nekoliko pješaka i jednog Obeliska. To je zbog toga što se Mammoth automatski oporavlja čim padne ispod polovice svojih snaga, a i okolne buhe mu nanose vrlo malu štetu.

Ne smanjujte do kraja potrošnju struje, a pogotovo ne ostavljajte obrambenim građevinama mogućnost proizvodnje energije, može dovesti do neželjenih posljedica.

Valja još pomenuti mogućnost izrade i snimanja raznih patcheva. Njih ćete koristiti ako ste izradili više različitih verzija supertrupa. Jednostavnije rečeno, ono što ste promijenili možete snimiti u jedan mali file koji kasnije pozovete naredbom Use Patch.

Program je napisao Andrew Griffin. C&C Edit radi na svim računalima na kojima radi i sam C&C.

Varati nije lijepo, ali je zabavno.



U ovom izborniku možete promijeniti skoro sve; od izdržljivosti vojnika pa do njihove vatrene moći.



ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

i Megamedia najavljuju najveći ikad sastavljen paket igara.

10 CD-ROMs

MEGAPAK 6™

The Ultimate Game Bundle

399,99

U prodaji 20.09., primamo predbilježbe.

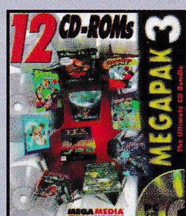
Megapak 6

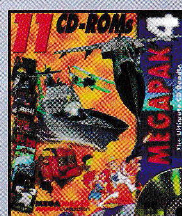
Sadrži 10 najprodavanijih i najpoznatijih PC igara. Donosi uzbudljivu akciju i zabavu za cijelu porodicu, 10 originalnih CD-ROM-ova.

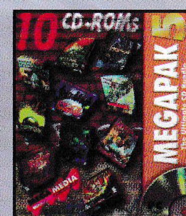
01. RIDDLE OF MASTER LU
by Santacuary Woods
02. DRUID - DAEMONS OF MIND
by Sir-Tech Software
03. ALLIED GENERAL
by SSI - Mindscape
04. PINBALL 3D VCR
by 21st Century
05. LEGEND OF KYRANDIA BOOK III - MALCOM'S REVENGE
by Virgin
06. STEEL PANTHERS
by SSI - Mindscape
07. MANIC CARTS
by Manic Media and Virgin
08. DEATH GATE
by Legend Entertainment
09. ACTION SOCCER
by Ubisoft
10. AL UNSER JR. ARCADE RACING
by Mindscape











Prodajna mjesta

Narudžbenica u dodatku (Free Pages)...



Zagreb:
ALGORITAM
Multimedija Centar
(Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1
tel. 01-422-896

Rijeka:
Sveučilišna knjižara
Supilova 3
tel. 051-215-383

Osijek:
Media Art
Ul.Hrvatske republike 43
(prizemlje)
tel. 031-127-524

Split:
Art Shop
(Prod. Centar Koteks)
Matice Hrvatske bb
tel. 021-524-300 /63

Pula:
Knjižara Castropola
Istarska 3
tel. 052-212-966